昭和60年4月2日第3種郵便物認可　昭和61年5月22日発行　第2巻第6号

ファミリー コンピュータ™ RPG(ロールプレイングゲーム)ブック

ビープ Beep 別冊

ゼルダの伝説
ハイドライド・スペシャル
ドラゴンクエスト

定価480円

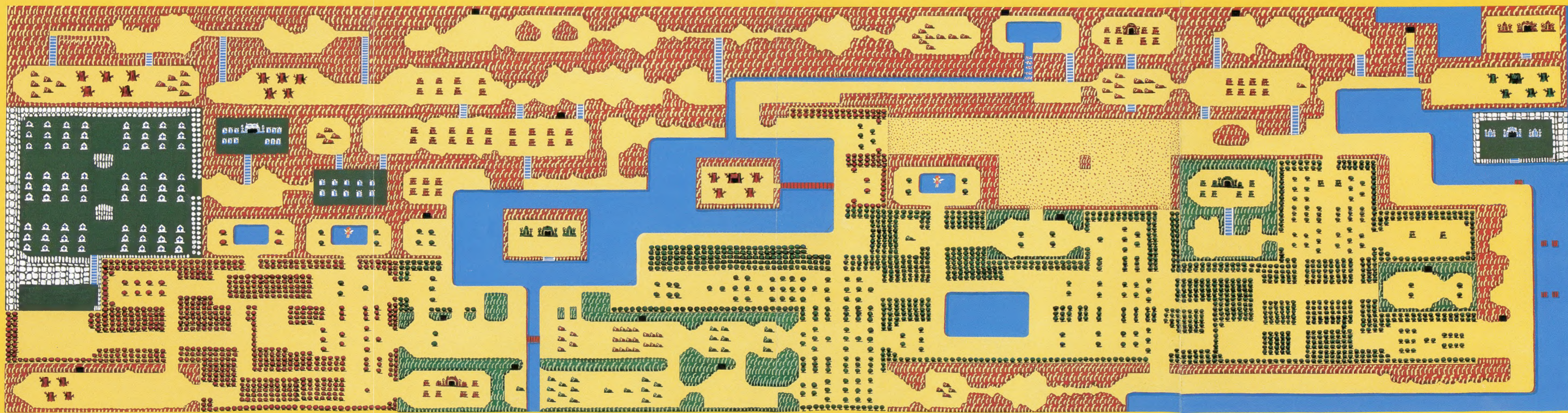
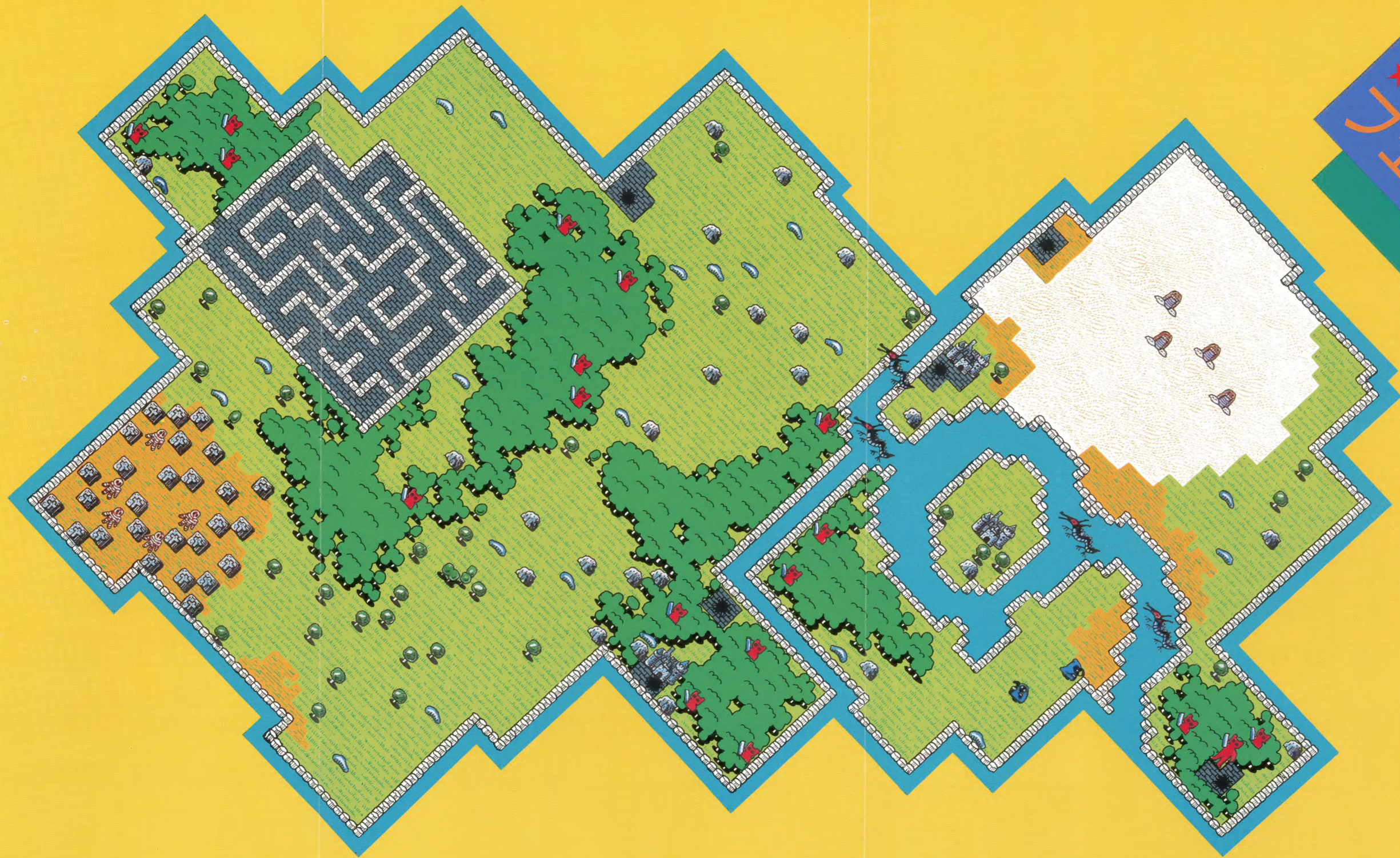
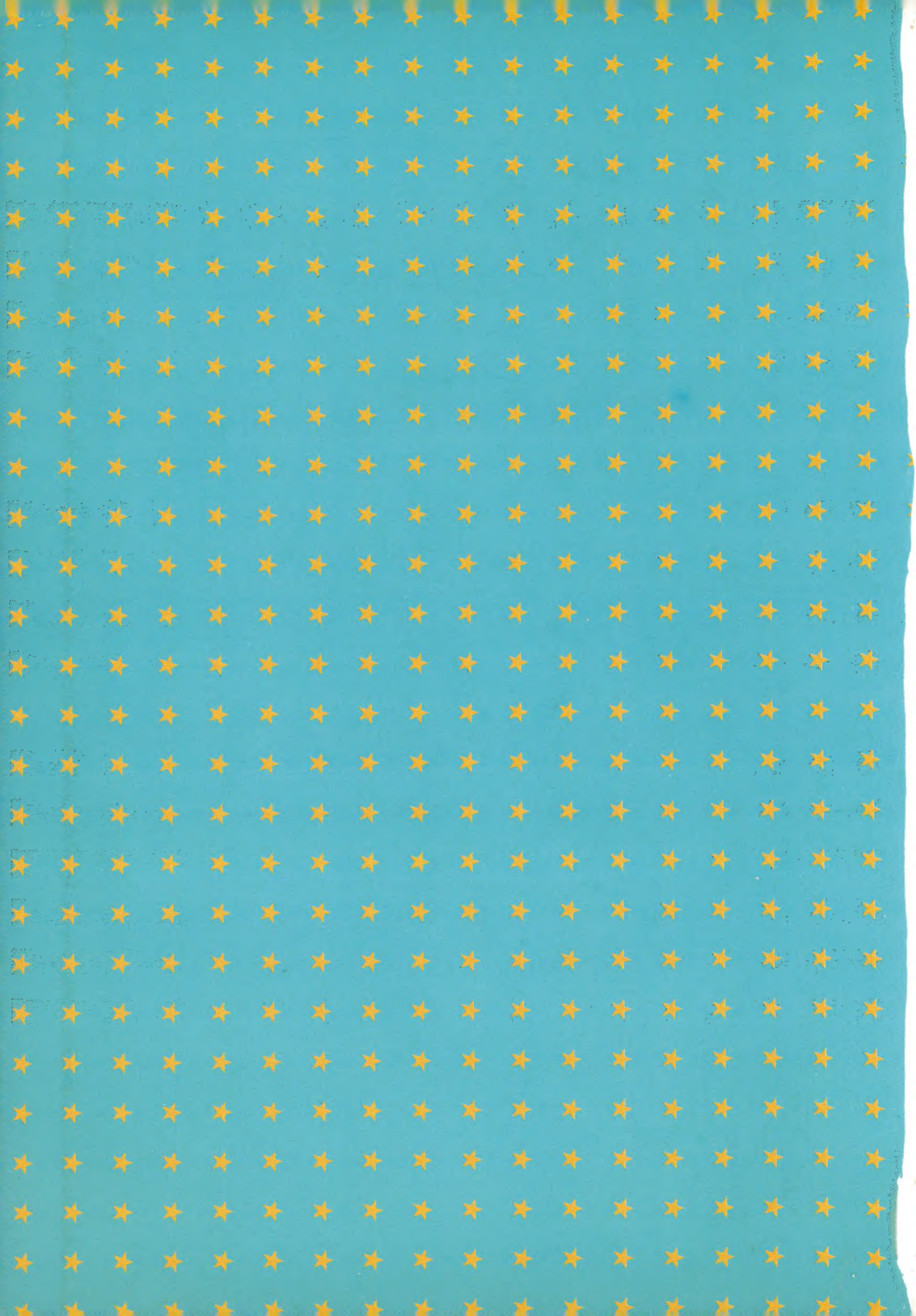
3大人気RPGが大集合

おりこみマップ付

ナンタナンタの袋とじ企画!!

★クロスワードパズルでヒントをつかめ!

SOFT BANK

THE HYRULE FANTASY
ゼルダの伝説™
地上全マップ

★ハイドライド・スペシャル
フェアリーランド・マップ

Beep別冊

ファミリーコンピュータRPGブック

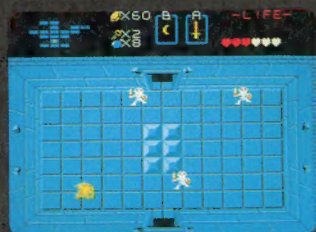
ゼルダの伝説
ハイドライド・スペシャル
ドラゴンクエスト

㈱日本ソフトバンク SOFT BANK

本書の内容についてのお問い合わせは、下記まで郵便でお願いします
〒102 東京都千代田区四番町2 1
㈱日本ソフトバンク 出版事業部
BEEP ファミコンRPGブック係
※なお、ゲームのヒントについては、お答えできません。

ファミリーコンピュータRPGブック

もくじ

RPGを攻略しよう!

ロールプレイングゲーム

これがプレイのポイントだ

RPGのイメージ。RPGってのはごっこ遊びの延長なんだ

文/浮田利康

アクションゲームとはちがったおもしろさが、RPGにはあるんだ! さあ、キミもこの素晴らしい世界へ!

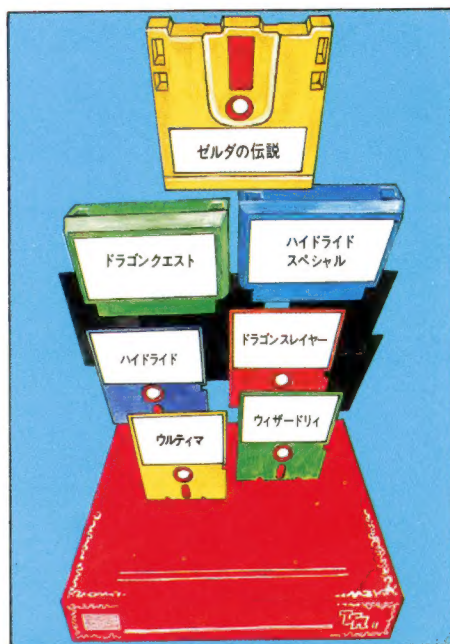
PRGってなんだろう

RPGという言葉を知っているかい? BEEP本誌で何回も出ている単語だから、きっと聞いたことぐらいはあると思う。パソコンユーザーなら、やったことがあるかもしれないね。でも、やったことないよーっていう人も多いだろうし、やったけど、どこがおもしろいのかさっぱりわからないっていう人もいるんじゃないかな。そこで、RPGとはどんなゲームで、どこがおもしろいのか、そしてプレイのポイントをバッチリお教えしようというわけ。こいつを読み終わったときには、キミもきっとRPGのとりこになっていると思うよ。

まずRPGという単語だけど、これはRole Playing Gameの頭文字を取ったもので、「役割を演じるゲーム」という意味だ。といってもよくわからないかな。「××ごっこ」という遊びがあるよね。幼稚園児なんかが

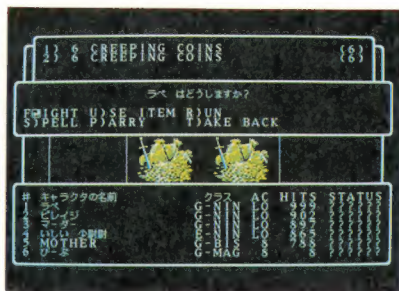
よくやっているやつだ。あれを連想してもらえばいい。あの遊びは、なにかになりきって、それを演じるというものだった。ＲＰＧもそれに近いんだ。ゲームをする人(プレイヤーという)が、ゲームの中のなにか(キャラクターという)になりきって遊ぶのがＲＰＧなんだ。でも、ただの「ごっこ遊び」とはちょっとちがう。「ごっこ遊び」は、ただなりきるというだけで、ほかにはなにもなかったね。ＲＰＧは、そこにもっといろんな要素が加わってくるんだ。そして、それらが複雑に混ざりあうことによって、おもしろ味が出てくる。まあちょっと難しいかもしれないけど、とりあえず今は、ＲＰＧとは「ごっこ遊び」みたいなもの、と思ってくれればいい。

ＲＰＧの歴史

ＲＰＧはいつから始まったんだろう？　いろいろ考えられるけど、一般的には「ダンジョンズ&ドラゴンズ」（略してＤ&Ｄ）だといわれている。このゲームは去年、ベーシックモジュール（基本版）の日本語訳が出たので、やった人もいると思う。剣と魔法の世界を舞台に、悪い魔法使いをやっつけたり、ダンジョンに探検に行ったりするもので、マスターが世界を作り、プレイヤーはキャラクターという形で参加するというゲームなんだ。とにかくおもしろいゲームなので、ぜひ一度プレイしてみてほしい。

この「Ｄ&Ｄ」以後、多くのボード版ＲＰＧが出た。そしてこうした背景をベースに、コンピュータ版ＲＰＧが登場した。「ウルティマ」とか「ウィザードリィ」だ。これらのゲームについては、あちこちで書かれているので、みんなも知っていると思う。これらはほんとうによくできたゲームだったので、以後のコンピュータ版ＲＰＧに大きな影響を及ぼしたんだ。

日本でもコンピュータ版ＲＰＧがいろいろ作られた。はじめのうちは、「ウィザードリィ」によく似たタイプのものが多かった（ＢＰＳの「ブラックオニキス」など）

ＲＰＧの流れ。ファミコンへの道は遠く険しかった？

Ｄ＆Ｄのパッケージとルールブック

んだけど、やがて新しいタイプのRPGが作られるようになった。「ドラゴンスレイヤー」とか「ハイドライド」に代表されるアクションRPGというのがそれだ。リアルタイムでゲームが進行するというアクション性と、従来のRPGが合体したニュータイプのRPGだ。これらのゲームの人気は高くて、今もその続編が評判になっている。

パソコン版のハイドライドの画面

ウィザードリィの画面

そして、いよいよファミコンの番になる。これまでファミコンでは、プログラムがROMカートリッジで与えられていた。だから、膨大なデータとセーブ機能がいるRPGはこれまで作られなかったんだ。でも、書き換えのできるディスクシステムの登場や、パスワード法・ROM容量の増加によって、RPGも可能になった。そこで作られたのが、「ゼルダの伝説」や「ドラゴンクエスト」などなんだ。

RPGのおおまかな歴史はこんなところだね。これからのRPGがどうなっていくのか、それを予想するのは難しいけど、ファミコンにもどんどんRPGが登場することは、まずまちがいないと思うよ。

RPGのおもしろさ

それではRPGはどこがおもしろいんだろう。RPGの特徴とからめて説明しよう。

まず一つめは、キャラクター、プレイヤー、マスターの存在だ。マスターについては次で説明するから、ここでは省略する。プレイヤーとは、RPGを実際にプレイする人（キミ）のことで、キャラクターとはゲーム世界におけるプレイヤーのことなんだ。たとえばキミが戦士のキャラクターを持っていたとする。するとゲームを始めたとたん、キミは怪物がウロウロする世界に生きる戦士となるっ

キャラクターっていうのはプレイヤーの分身なんだ

てわけ。いわばキャラクターはプレイヤーの分身なんだね。だから逆にキャラクターを見れば、プレイヤーがどういうタイプかもわかっちゃうんだ。おもしろいね。

2つめは、世界を創ることのおもしろさだ。さっきはマスターの説明をしなかったけど、じつはマスターの仕事とはキャラクターのいる世界を創り、そこにいるキャラクターの面倒をみてやることなんだ。世界は自分の好きなように創れるし、キャラクターのとる行動（これはプレイヤーが決めることだよ）に対し、どういう反応が

マスターとは世界を生み出す人のこと。
その世界の神様さ！

起こるか、ということなども決められる。まさに神様になっちゃうわけだ。気持ちいいぜー。

3つ目は、キャラクターメイキングだ。キャラクターは、たいていアトリビュート（属性）というもので表されている。アトリビュートなんていきなり難しい言葉が出てしまったけど、かんたんにいえばそのキャラクターがどういうキャラクターなのかを決めた内容のことだ。ふつう、力・知性・体力といったいくつかの項目に分けられていて、それぞれ数字の大きさによって各項目の効果を表している。たとえば力の項が大きく、知性の項が小さいキャラクターは、バカ力だけど頭が悪いということになる。逆に、力の項が小さく知性の項が大きいときは、重い物などちっとも持ち上げられないけど、頭はいいということになるわけだ。こんなふうに、アトリビュートによってそのキャラクターがどういうキャラクターであるかが決まるわけだけど、このアトリビュートを決定することが、じつはキャラ

プレイヤーはいろいろなキャラクターになれるんだ。

クターメイキング（キャラクター作り）なんだ。
　RPGでは必ずこのキャラクター作りという作業があるんだけど、こいつがじつに楽しいんだ。アトリビュートを決め、キャラクターができあがっていくときのスリルは、一度味わったらやめられない。病みつきになってしまうおもしろさだ。ただそれが味わえるのは、残念ながら今のところボード版RPGだけで、コンピュータ版RPGでは味わえない。ぜひ、ボード版RPGで、このスリルを経験してみてほしいな。

キャラクターが成長すれば、怪獣だってこわくない！

　4つめは、キャラクターが成長することだ。ゲームを始めるときに作ったキャラクターは、それはそれは弱いものだ。でもいろいろな経験を積み、多くの知識や魔法の品物を手に入れて、強いキャラクターになっていくんだ。まあそんなにすぐ成長するものではないんだけど、レベルが上がったときのうれしさは格別だ。今まで倒せなかった相手を一撃で倒したり、新しい魔法を覚えたりできるからね。子供の成長を喜ぶ親の心境がわかるってもんだ。
　5つめは、ゲーム展開がいろいろあるってことだ。例をあげよう。ある所にA君とB君という2人のプレイヤーがいて、2人ともほとんど同じ戦士のキャラクターをもっていた。そんなある日、悪い魔法使いを倒すというシナリオを、別々にプレイすることになった。プレイの結果、A君のキャラクターは魔法の武器を手に入れ、みごとに魔法使いを倒した。ところが、B君のほうはその武器を手に入れられず、結局魔法使いを倒すことができなかった。
　こんなふうに、同じシナリオでもプレイヤーによってまったくゲーム展開がちがってくるんだ。これはアクションゲームやアドベンチャーゲームにはない、RPG独特の特徴、おもしろさなんだ。
　RPGは今までとはかなりちがうタイプのゲームだから、最初はまごつくかもしれない。でもプレイしているうちにきっとわかってくる、RPGのおもしろさがネ。

プレイのポイント

RPGを実際にプレイするときには、どんなことに注意すればいいんだろう。
　まず一つめは「チャレンジャースピリット（チャレンジ精神）を持ち続けろ」ということだ。ふつうは歩きまわって情報と金を集め、怪物を倒していれば、ゲームは進む。ところが突然先に進めなくなることがあるんだ。そんなときには、思いつくかぎりのことをやってみるんだ。もしかしたらどこか

RPGでは、プレイヤーによってゲームの進み方がちがうんだ

の岩が動くかもしれない。あきらめてはいけないんだ。チャレンジャースピリットをなくすな！ RPGをプレイするときの鉄則だ。

2つめは「メモを取れ」だ。RPGをプレイしていると、「×××の△△△が○○○のことを知っている」とか「×××に○○○がある」というような大切な情報がバンバン出てくる。ところがそういった情報はたいてい、それらを得てすぐには役に立たないようになっているんだ。だから、それらはメモっておかなければならない。絶対に忘れないっていうなら別に

あきらめは禁物！ 思いつく限りのことをやってみよう。

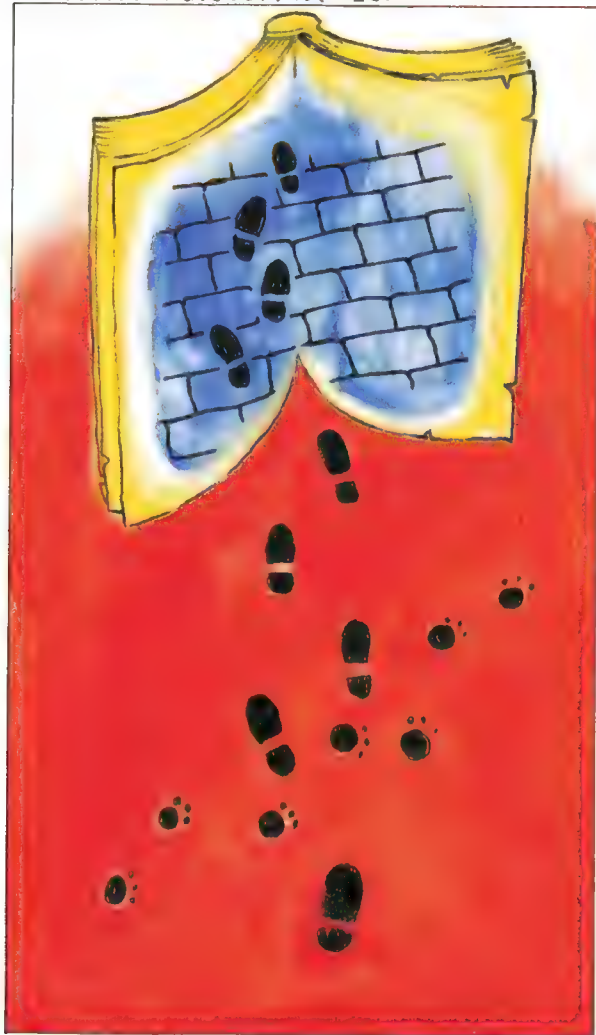
メモる必要はないんだけど、人間は忘れっぽい生き物だからね。やっぱりメモっておいたほうがいい。

メモの効果はこれだけじゃない。ゲームが行き詰まったときに、先に進む手がかりになるんだ。「×××には△△△がある」というような情報があれば、必ず×××に行けるハズで、どっかに×××に行くための何かがあるんだろうと想像がつく。こんなふうにして手がかりを得ることができるんだ。

メモを取ることには、情報だけじゃなくて、地図を作ること（マッピング）も含まれるんだ。地図があるのとないのとでは、ゲームを進める上で苦労の度合がまったく違ってくる。ゲームにもよるけど、最近のRPGではやっぱり地図が必要のようだ。マッピングは面倒でイヤという人も多いけど、慣れてしまえばどうってことはない。自分がどこにいるのか確実につかむためにも、面倒くさがらずに地図を作ろう。

さてRPGプレイのポイント、3つめは「セーブ機能があるなら、

メモを取るべし。メモさえあればこわいものなし!!

とにかくキャラクターになりきっちゃうのが、一番さ！

それをフルに活用するべし」だ。プレイしてみるとよくわかるけど、RPGは、ひょんなことからすぐキャラクターが死んじゃうんだよね。かなり成長してから死ぬこともしばしばだ。そんなとき、まえのキャラクターがセーブしてあれば、やられる直前の状態にもどすことができる。もしセーブしてなかったりしたらたいへんだ。それまでの苦労はいったいなんだったんだ、ということになってしまう。こまめにセーブしよう。ROM版のRPGではセーブ機能はないけれど、ディスク版なら必ずあるからね。

4つめのポイントは「己のキャラクターをよく知れ」ということだ。現在自分のキャラクターはどういうキャラクターで、どの程度のことができるのか、しっかりつかんでおかなければならない。自分のキャラクターのことをよく知っていれば、どういう相手と戦えばいいのか判断できるし、なにをすればいいのかということもわかる場合があるんだ。絶対に勝てるわけもない強い相手と戦ってみたって、時間のムダってものだからね。

さあ、RPGプレイのポイントはおおよそこんなところだ。でもとにかく、実際にプレイしてみるのがいちばん。プレイしているうちに、自然とポイントがわかってくるだろう。それがまた、いちばんいい方法だね。

たくさんのRPGをプレイして、自分なりのポイントを見つけてほしい。

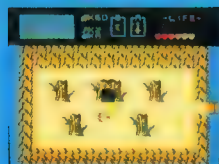
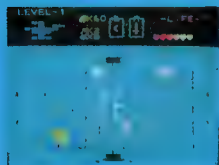
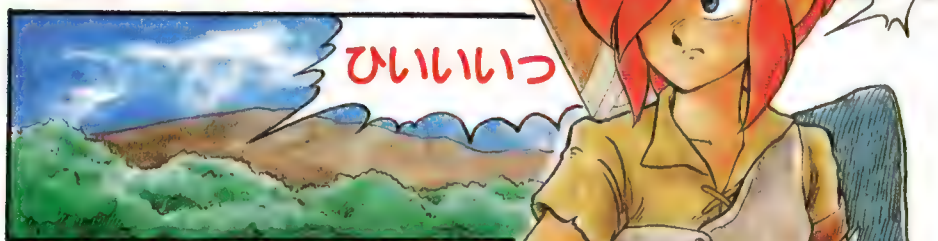
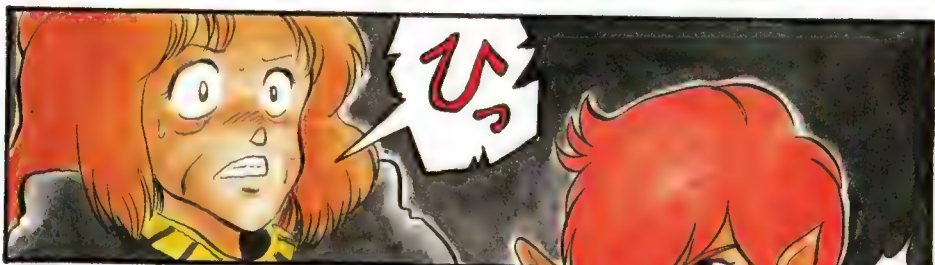
素晴らしい世界

RPGについて長々と書いてきたけど、どうだったかな。RPGというとすぐにマッピングのことを思いうかべて、面倒くさいゲームだと考えがちだけど、ほかにおもしろい点がいっぱいあるってことがわかったと思う。

とにかく、まずはRPGに興味を持ってほしいんだ。絶対、おもしろいから。そして、いっぱいRPGをやってみてほしい。そこには、まだ誰も見たことのない素晴らしい世界が広がっているはずだからね。

■ゼルダの伝説（ディスクシステム）——任天堂

ひっ

ひいいいっ

THE HYRULE FANTASY

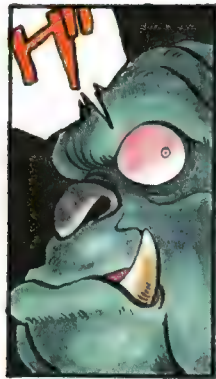
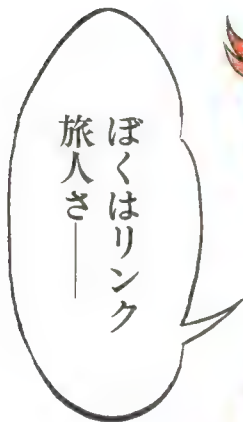
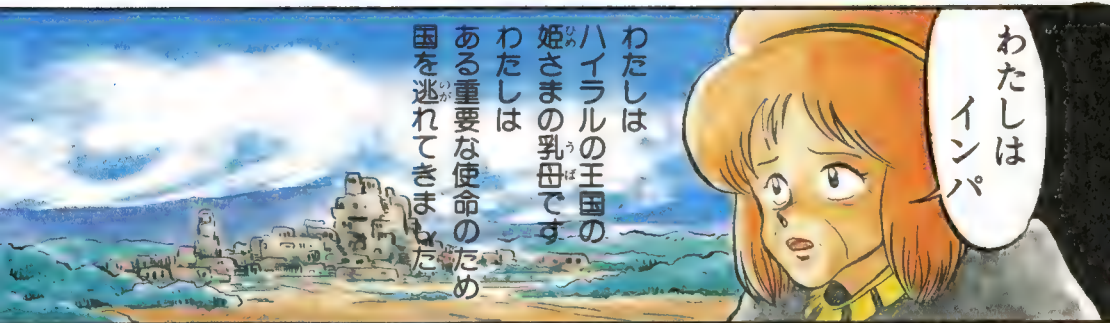
ゼルダの伝説

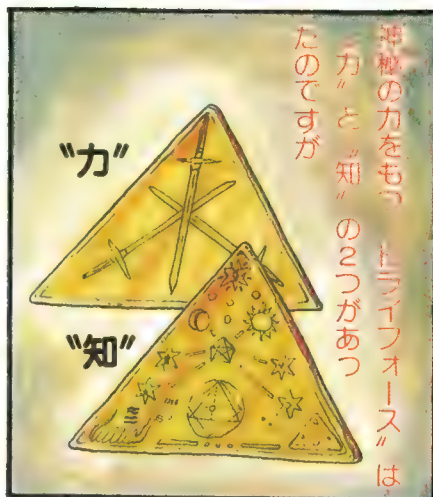
まんが／せんだよしかず

グルルルルル

ひええええっ

あ
ありがとう
あ、あなたは
――

ぼくはリンク
旅人さ――

わたしは
インパ
わたしは
ハイラルの王国の
姫さまの乳母です
わたしは
ある重要な使命のため
国を逃れてきました

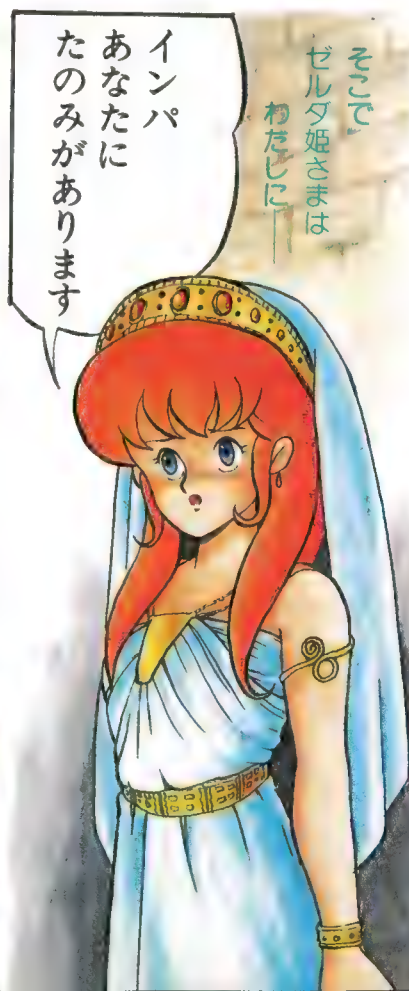
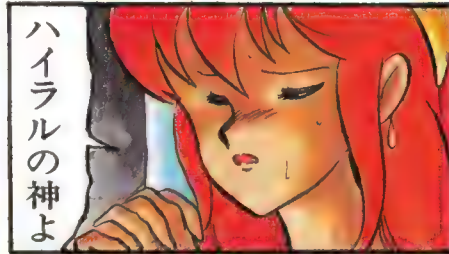
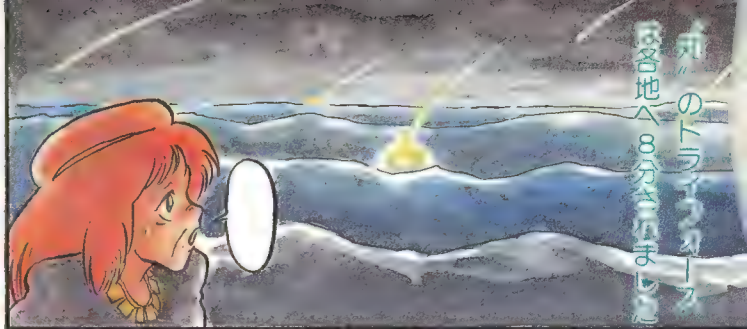
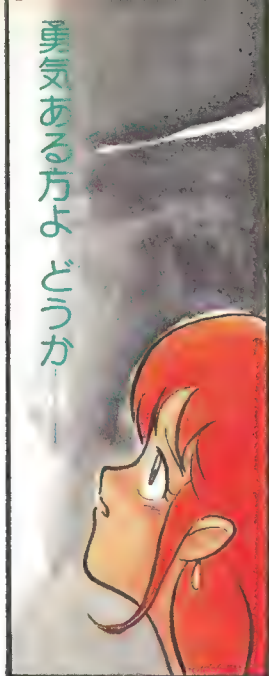
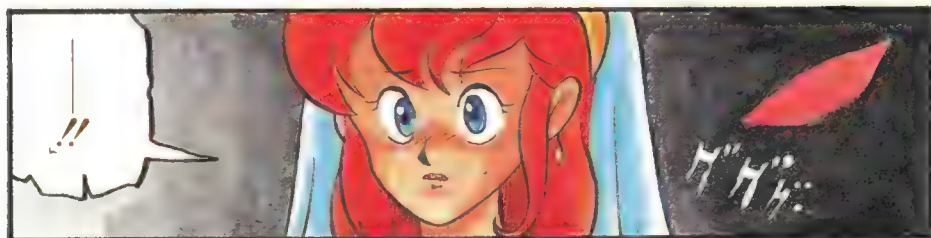
ある日
わたしたちの国に
大魔王ガノンの率いる軍団が
攻めこんできました
きゃつらのねらいは
この国に代々伝わる
〝トライフォース〟でした

このままでは世界は闇(やみ)と恐怖に支配されてしまい暗黒の世界になってしまいます

このうえこの"知"のトライフォースを奴(やつ)らにわたすことはできません。わたしはこれを8つに分けガノンの手の届(とど)かぬ所にかくします

早々にこの国を逃れて
8つのトライフォースの
破片を集め
ガノンを倒してくれる
勇気ある人物を
なんとしても
探してきて
ください

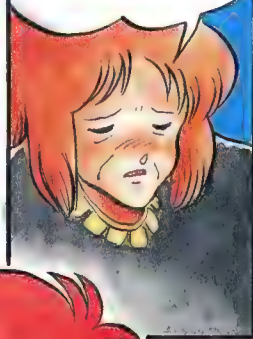
ガノンの持つ
〝力〟のトライフォースに対抗するには
〝知〟のトライフォースを完成させなければなりません

は はい
姫さま

カァッ

追手を出せ!!

奴らがトライフォースを手に入れるのをなんとしても阻止するのだ!!

ゼルダ姫よ お前はワシの とりこだ
わが城 デスマウンテンへ ご案内しよう

早くなんとかしなければ世界はガノンの支配下におかれてしまいます
よしぼくがゼルダ姫を救いにいこう！
リンクさん——
必ず大魔王ガノンを倒してみせる
少年リンクの冒険が始まる——

「ゼルダの伝説」の世界

BEEP本誌では「ゼルダの伝説」について紹介しているが、ただ深く掘り下げていくだけでは、まだゼルダを知らない人には、なにをやっているのか見当がつかなくなってしまう。そこで、まったくゼルダを知らない人に、ゼルダとはどういうゲームなのかを理解してもらおう。

まず、このゲームはRPGだということだ。RPGとはなんだということで疑問を持った人は、この本をよく読んでないぞ!! RPGについて本書の最初に説明してあるので、そこをよく読んでほしい。

ゼルダの世界は、広大な地形と9つの迷宮によって構成されている。その地形の広大なことはなみはずれているし、迷宮は迷宮で数数のワナが仕掛けられているので、探検は困難なものになるだろう。

そして、このゲームの最終目的はというと、この世界にちりばめられたトライフォースという石を集め、この地の征服をもくろむ大魔王「ガノン」を、トライフォースの力を借りて倒すことにあるのである。

地上の世界

では、地上についての詳しい説明に入ろう。

地上は16×8の広さをもっていて、そこには、湖、海、木、岩、墓場、迷宮の入り口、敵などいろいろなものが存在している。

ここをキミが歩きまわるわけだが、まず目につくのが、ちょこまか動いている敵だろう。敵を発見したら、なにも考えずに剣で攻撃しよう。敵を倒すと、少しばかりの金が手に入る。これを繰り返して自分の財産を築くのだ。金がたまったら、商店へ行こう。そこでは、便利なアイテムや強力な武器を売っている。クレジットカードは扱っていないようなので、すべて現金で買うしかない。商店は各地に点在していて、商店ごとに売っているものが違うから注意してほしい。

そうこうしながら歩きまわっていると、情報やヒントを教えてくれる人たちに気付くはずだ。この人たちが教えてくれることは、ゲームを終わらせるためにとても重要なので、メモをとるなりして記録しておくとよいだろう。

体力が減ってしまって今にも死にそうだ、なんてことは何度もある。そんなとき、体力を回復したくなるのはあたりまえ。では、どうやって体力を回復させるかというと、まず薬という方法がある。しかし、この薬はどこに売っているかわからない。薬屋を探すのも、このゲームのナゾの一つなのだ。薬があるとないとでは、大きな差が出てしまうので、ぜひ発見しておこう。2つ目の方法は、命の泉で体力を回復してもらうものだ。命の泉はこの地に2ヵ所あり、そこには妖精が住んでいて、心なごむ声をかけてくれる。ふと気付くと傷は治り、からだ中に力がみな

ぎっているのである。妖精はいつでもキミの傷を治してくれるので、感謝しつつ利用しなくちゃね。

このほか、地上には、鉄のようにかたまっている兵士や迷いの森など、さまざまなナゾがキミの行く手をはばんでいるのだ。

地下の世界

地上はこのくらいにして、次は地下迷宮にうつろう。

地下迷宮に住みつく敵は、非常に手強い。しかし、その敵を倒した先には、旅に絶対必要なアイテムがあるので、あきらめずに奥へとつき進んでいってほしい。

だが、ナゾもまた、キミに迫ってくる。中でもいちばんのナゾはシャッターだろう。シャッターは、カギを使っても開かないし、押しても引いても開かない。開かなければ、当然先にも進めない。だが、そのシャッターもキミの知力によって、重い扉を開くだろう。あらゆる可能性をためし、このシャッターを開けてほしい。

部屋によっては、暗やみにつつまれた場所もある。ロウソクを持っていれば問題ないのだが、もし持っていなかったりすると、いきなり背後から攻撃をしかけられたり、まんまとトラップ（わな）にひっかかってしまったりと、とんでもないことになる。

さらに先に進むと、行きどまり、なんていうのもよくあること。

手持ちの地図をよーく見てみよう。カベの先にも部屋があることに気付くだろう。そんなときは、どうしたらよいのか？ カベをけっとばしたところで、足を痛めるだけ。ここはひとつ、じっくり考えてみよう。そして、もう一度、持ちもののチェックをしてみよう。使えそうなものがあるのに気付くはずだ。

以上のようなナゾを一つ一つ解決して、迷宮を探検し、トライフォースを発見するわけだ。

キミの力で謎を解け

このゲームは、反射神経が勝負、というような今までのアクションゲームとは違った、謎解きが中心のゲームなのだ。だから、RPGは初めて、なんて人にはちょっと理解しにくい点も多いはずだ。

でも、この「ゼルダの伝説」は、不思議な魅力のあるゲームなんだ。ぜひ一度、プレイしてみてほしいな。

この本を端から端まで読み終えたとき、キミは誰にも負けないRPG博士になり、友だちにぐっと差をつけることはまちがいないだろう。

↑つねにマップを見て、入り忘れの部屋がないように！

↑水のそばを通るときは、ゾーラがいることをお忘れなく

↑砂漠では、怪物が土中から突然現れるので要注意!!

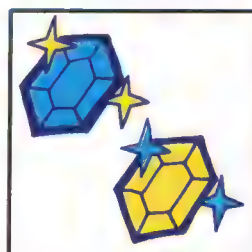
アイテムのすべて

「ゼルダの伝説」攻略の早道、それはアイテムの使いかただ。しっかりと読んでおこう。ガノンを倒す日も近いぞ!?

ハート

リンクの命を表していて、命が満タンのときは剣を投げることができる。命の泉で体力を回復させよう。

ルピー(青・黄)

ゼルダの世界の通貨。青が5ルピーで黄が1ルピー。短時間でたくさん集められるところを早めに発見しよう。

妖　精

泉に住んでいる妖精と敵を倒したときに出る妖精がいる。彼女はリンクのケガを魔法で治してくれる。

ハートのうつわ

命をこのうつわに入れて持ち歩く。うつわが多いほどレベルが高いということになる。

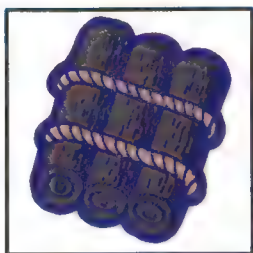
マジカルキー

このマジカルキーは魔法がかけられており、どんなドアでも開けられ何回も使えるが、どこに隠されているかわからない。

キー

迷宮内のどんなドアでも開けてしまう。しかし、デリケートなつくりゆえ、1回使うとこわれてしまう。

イカダ

イカダがあれば、海の向こう側や湖の奥へ行けるため、新しい土地へ足をふみいれることができる。

はしご

自分と同じ幅の川が渡れるようになる。これがないと、迷宮内では川が渡れず、致命傷となるだろう。

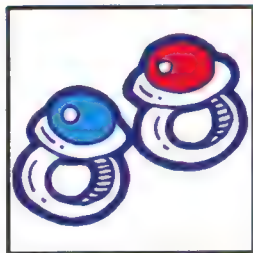
コンパス

地図同様、各迷宮に１つずつ隠されており、これを手にするとトライフォースの場所がわかる。

地　図

9つの迷宮にそれぞれ隠されており、この地図を持たずに迷宮を探検することは命とりになりかねない。

リング(赤・青)

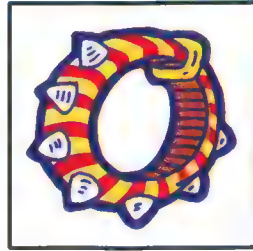
青はダメージを２分の１に、赤は４分の１に抑えてくれる。青リングは売っているが、赤リングはどこかに隠されている。

手　紙

手紙をおばあさんに見せるとある物を売ってくれるようになる。しかし手紙のありかを知る者はいないようだ。

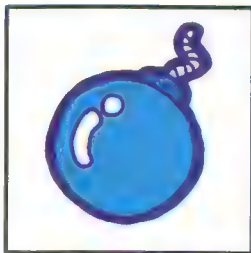
マジカルクロック

敵を倒すと、時々現れる。これを取ると一定時間、敵は身動きがとれなくなる。たいへん有効なアイテムだ。

ブレスレット

これを持つ者は岩をも動かせる力を得られる。しかし、今は兵士にその力を封じこめられてしまっている。

●Bボタンを使うアイテム●

バクダン

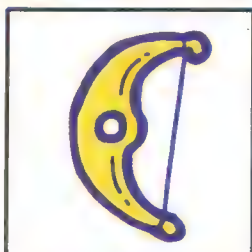
強力な爆弾(バクダン)で敵にダメージを与える。武器以外の使い道を発見することも大切。最初は8個持てるが後に増やせる。

ブーメラン(木・マジカル)

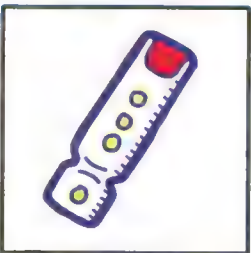
ゴーリアを倒すと手に入る。マジカルブーメランは木よりも遠くにとばすことができる。攻撃力の弱い武器だ。

矢(木・銀)

矢を1本射るごとに1ルピー減ってしまう。木の矢は買えるが、銀の矢は大魔王ガノンが隠してしまった。

弓

これは、もちろん矢を射るための道具だ。弓と矢がそろわないと、1つの武器にはならない。

笛

この笛には不思議な魔力がそなわっていて、地上で笛を吹くとたつまきが現れて石をとった迷宮まで連れて行ってくれる。

ローソク(赤・青)

その炎を武器として使うこともできるし、迷宮内の暗やみに明かりをともすこともできる。赤は何回も使えるが、青は1回のみ。

命の水(赤・青)

赤い命の水を使うと青くなり、それを使うと薬はなくなる。要するに2回分というわけ。迷宮探検の必需品だぜ。

エサ

エサを敵の目前にポンと置くと、知能の低いヤツはエサに気を奪われる。そのスキに攻撃しよう。ただし頭のいいヤツにはダメ。

バイブル

この聖書とマジカルロッドを持っていれば、マジカル波を使って火を出すことができる。

マジカルロッド

この杖には魔力がそなわっていて、杖の先からマジカル波が出る。ほとんどの敵に有効だが、ウィズローブには効かない。

ソード

最初におじいさんがくれる剣。ほとんどの敵にダメージを与えるが、その攻撃力ではガノンには近づけないゾ。

たつまき

地上で笛を吹く(ふ)と、トライフォースをすでにとった地下迷宮入り口にのみ運んでくれる。1画面で1回使用可。

マジカルソード

ホワイトソードの2倍の攻撃力を持つ最強の剣。この剣を持たずにガノンと戦うのは無謀(むぼう)というものだ。

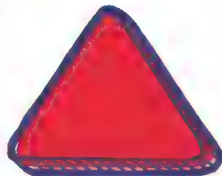
ホワイトソード

ソードの2倍の攻撃力を持つ剣。この剣のありかは、どこかのおじいさんが知っている、といううわさがある。

マジックシールド

リンクが最初に持っているタテより大きいもので、ビームやウィズローブのマジカル波を防いでしまう。

トライフォース

この石をすべて集めるのが、このゲーム最大の目的。これがすべてそろっていないとガノンと戦うことができない。

敵キャラクターのすべて
敵キャラクターの強さと特徴を知ることがRPG（ロールプレイングゲーム）攻略の第1歩。キミがつかんだ内容をここにメモしておこう！
地上のキャラクター
地下のキャラクター

オクタロック(赤・青)

強さ
★☆☆☆☆

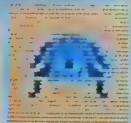
タコのくせに地上を歩く異様なヤツだ。口から弾をはき出し攻撃してくる。まずは、こいつをカモにしよう!!

使う武器

弱点

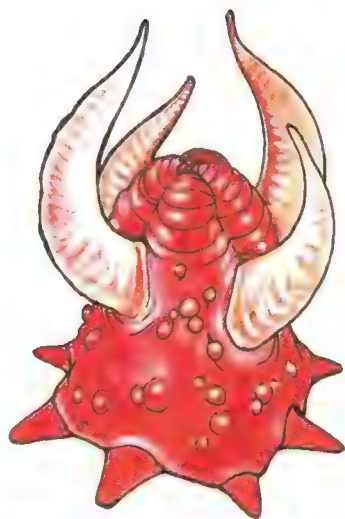
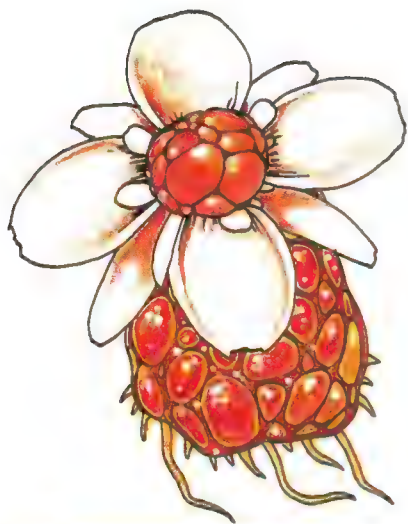
メモ

テクタイト(赤・青)

強さ
★★☆☆☆

ピョンピョン飛びはねて体当たり攻撃をしかけてくる。動きのパターンがないため、案外てこずる敵だ。

使う武器

弱点

メモ

ピーハット

強さ

★★☆☆☆

唯一空を飛ぶ敵で、飛行中は攻撃できず、止まったときだけダメージをあたえられる。深追いは禁物だ。

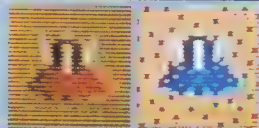
使う武器

弱点

メモ

リーバー(赤・青)

強さ

★★★☆☆

砂漠にのみ出現する。砂の中からいきなり出てきて体当たりをした後、砂の中へもどる。不意うちに気をつけろ。

使う武器

弱点

メモ

アモス

強さ

★★★☆☆

石化した兵士で攻撃はしてこない。しかし、触れると突然動き出し攻撃してくる。恐れずにみんな触れてみよう。

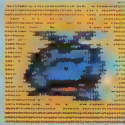
使う武器

弱点

メモ

モリブリン(赤・青)

強さ

★★★☆☆

ヤリがこいつの武器だ。だが、そのヤリもタテでよけられるので、つねに相対していれば攻撃をうけずにすむ。

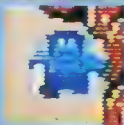
使う武器

弱点

メモ

ライネル(赤・青)

強さ

★★★★☆

おもな武器は剣で、それを投げて攻撃してくる。小さなタテでは剣は防げない。耐久力も強く、気の抜けない敵だ。

使う武器

弱点

メモ

ギーニ

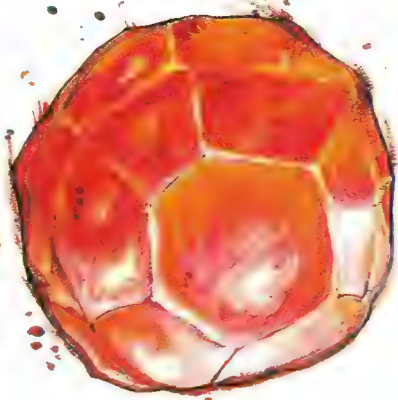
強さ

★★☆☆☆

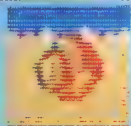
墓場に巣くうオバケだ。墓石にさわると出現する。そのなかに親玉がいて、そいつを倒すとほかのオバケも誘発して死ぬ。

使う武器

弱点

メモ

岩

強さ

★☆☆☆☆

敵というわけではないが、突然上のほうから落ちてきて、ぶつかるとダメージをうける。よけるタイミングが問題だ。

使う武器

弱点

メモ

ゾーラ

強さ

★★★☆☆

海や川などにあらわれる敵。武器はビームで、小さなタテではよけられない。なるべく無視したほうがいい。

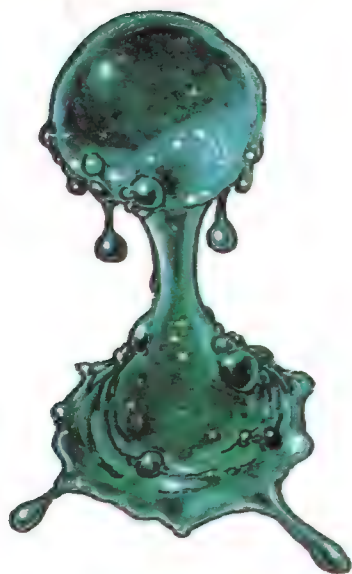
使う武器

弱点

メモ

ゲル

強さ

★☆☆☆☆

ゾルをつっつくと2匹のゲルになる。ゾルのときより動きが速いので、攻撃のタイミングが難しい。

住んでいる地下レベル

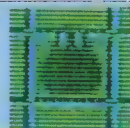
使う武器

弱点

メモ

ゾル

強さ

★☆☆☆☆

アメーバー状のモンスターで、武器は持たない。このモンスターについては、さほど問題はないだろう。

住んでいる地下レベル

使う武器

弱点

メモ

スタルフォス

強さ

★★☆☆☆

ガイコツで、その眠りをさまされてガノンの手下として使われている。攻撃力は弱くおもにカギを持っていることが多い。

住んでいる地下レベル

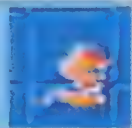
使う武器

弱点

メモ

ロープ

強さ

★★☆☆☆

ヘビのモンスターで、こちらを見つけると急速に接近してくる。突然の背後攻撃に気をつけろ//

住んでいる地下レベル

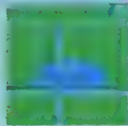
使う武器

弱点

メモ

キース

強さ

★★☆☆☆

バイアを攻撃すると2匹のキースになる。キースに有効な武器はブーメランなので、これを有効に使えば問題ない。

住んでいる地下レベル

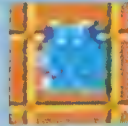
使う武器

弱点

メモ

バイア

強さ

★★☆☆☆

吸血鬼で、とびはねながら移動する。武器を持たずに体当たり攻撃してくる。慎重に狙って攻撃してほしい。

住んでいる地下レベル

使う武器

弱点

メモ

ゴーリア(赤・青)

強さ

★★★☆☆

ブーメランが武器で、こいつを倒すとブーメランが手に入る。いっけん強そうだが、あっさりと倒せる。

住んでいる地下レベル

使う武器

弱点

メモ

ウォールマスター

強さ

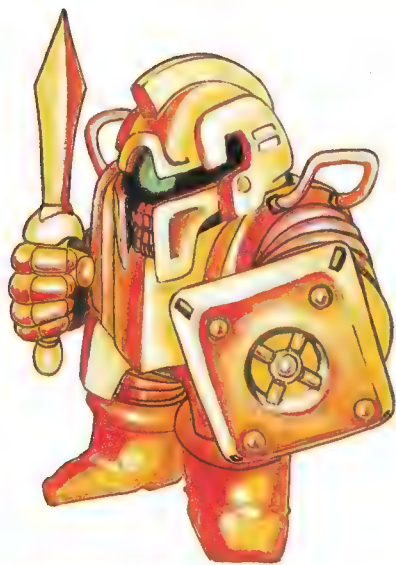
★★☆☆☆

カベの中からニューと出てくる手の形をしたモンスターで、こいつにつかまれると迷宮の入り口まで連れ戻される。

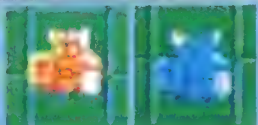
住んでいる地下レベル

使う武器

弱点

メモ

タートナック(赤・青)

強さ

★★★★★

これも強い敵で、なんと前方からの攻撃は一切はね返してしまう。つねに体をこちらに向けてくるので回りこんで攻撃だ。

住んでいる地下レベル

使う武器

弱点

メモ

ウィズローブ(赤・青)

強さ

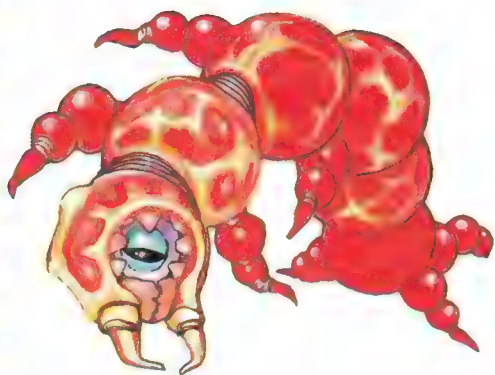
★★★★★

敵の中でも一番強いキャラといえよう。空間を瞬時に移動し、マジカル波を放ってくる。とにかくてこずる敵だ。

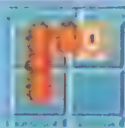
住んでいる地下レベル

使う武器

弱点

メモ

ラネモーラ

強さ

★★★☆☆

クネクネと動き回る異様なモンスター。動きも意外に速いので、攻撃のときは気をつけないとダメージをくらう。

住んでいる地下レベル

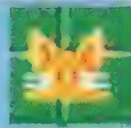
使う武器

弱点

メモ

ポイルボイス

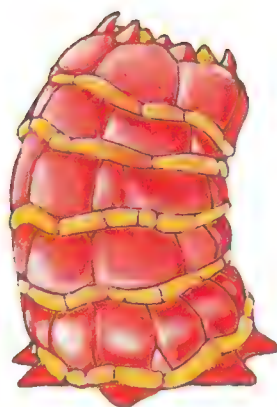
強さ

★★★☆☆

大きな耳を持つモンスター。大きな音が弱点というが、その実際の倒し方は、いまだに秘密のままだ。

住んでいる地下レベル

使う武器

弱点

メモ

ギブド

強さ

★★★☆☆

ミイラ男とも呼ばれている。これといって強くもないが、耐久力があるので、なかなか死なない、しぶとい奴だ。

住んでいる地下レベル

使う武器

弱点

メモ

ライクライク

強さ

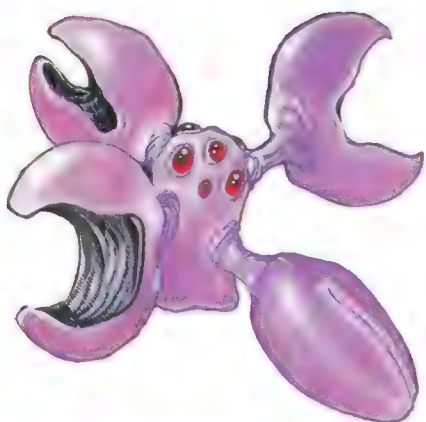
★★★☆☆

大きなタテを持っているとき、こいつにつかまるとタテを食べられて小さなタテになってしまう。頭にくる敵だ。

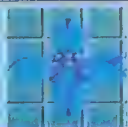
住んでいる地下レベル

使う武器

弱点

メモ

テスチタート

強さ

★★★★★

4つの方向に手を持つパックンフラワー。攻撃するたびに手が減っていき、手が減ると動きもやたら速くなる。手強い敵だ。

住んでいる地下レベル

使う武器

弱点

メモ

モルドアーム

強さ

★★★☆☆

ラネモーラと似たタイプのモンスター。動きも遅いし、攻撃力も弱い。見た目に圧倒されずに攻撃していこう。

住んでいる地下レベル

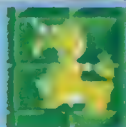
使う武器

弱点

メモ

アクオメンタス

強さ

★★★★☆

トライフォースの番人が役目。3方向にビームを放ってくる。なるべく剣を投げて攻撃したほうがよい。

住んでいる地下レベル

使う武器

弱点

メモ

ドドンゴ

強さ

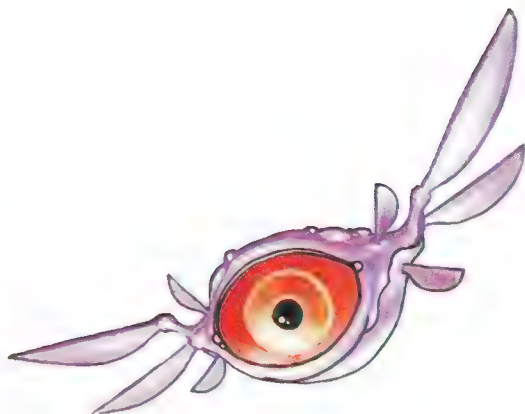
★★★★☆

トライフォースを守る番人でもある。厚い皮膚はすべての攻撃をはね返す。しかし弱点もある。いろんな道具を試そう。

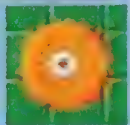
住んでいる地下レベル

使う武器

弱点

メモ

デグドガ

強さ

★★★☆☆

大ウニのモンスターで、あることをすると小さなウニに縮小してしまう。そのときが攻撃のチャンス//

住んでいる地下レベル

使う武器

弱点

メモ

パタラ

強さ

★★★★☆

本体を中心に、手下が高速でクルクル飛んでいる。多少のダメージは覚悟して突っこんでいくしかない。

住んでいる地下レベル

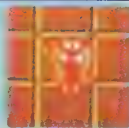
使う武器

弱点

メモ

ヘッドオブグリオーク

強さ

★☆☆☆☆

グリオークの首が変形して首だけで飛びまわる。直接攻撃はできないが、本体を倒せば消えてしまう。

住んでいる地下レベル

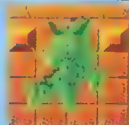
使う武器

弱点

メモ

グリオーク

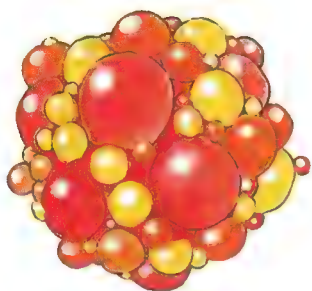
強さ

★★★★☆

2～4つの首を持つキングギドラみたいな奴。思い切って突っこんでいけば、意外とかんたんに倒せる。

住んでいる地下レベル

使う武器

弱点

メモ

バブル

強さ

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

こいつにさわられてもダメージはうけない。しかし一定時間、剣が抜けなくなってしまうので、さわられないように／

住んでいる地下レベル

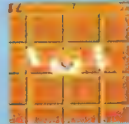
使う武器

弱点

メモ

ゴーマ

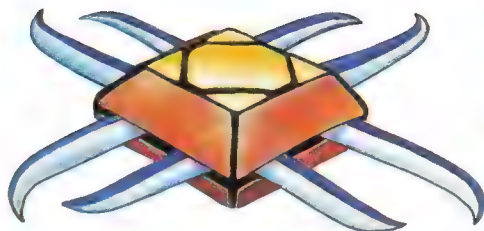
強さ

★ ★ ★ ★ ☆

1つ目のカニのようなモンスター。その目を開閉させながらビームを撃ってくる。弱点を発見しなければ倒せない。

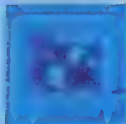
住んでいる地下レベル

使う武器

弱点

メモ

石像

強さ

☆☆☆☆☆

ビームをリンクめがけて放ってくる。こちらからの攻撃は一切うけつけない。ただよけるしか手はない。

住んでいる地下レベル

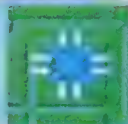
使う武器

弱点

メモ

トラップ

強さ

☆☆☆☆☆

迷宮内の各所にしかけられたワナ。近くを通るといきなり攻撃してきて、元の位置へもどる。性格をつかめばよけられる。

住んでいる地下レベル

使う武器

弱点

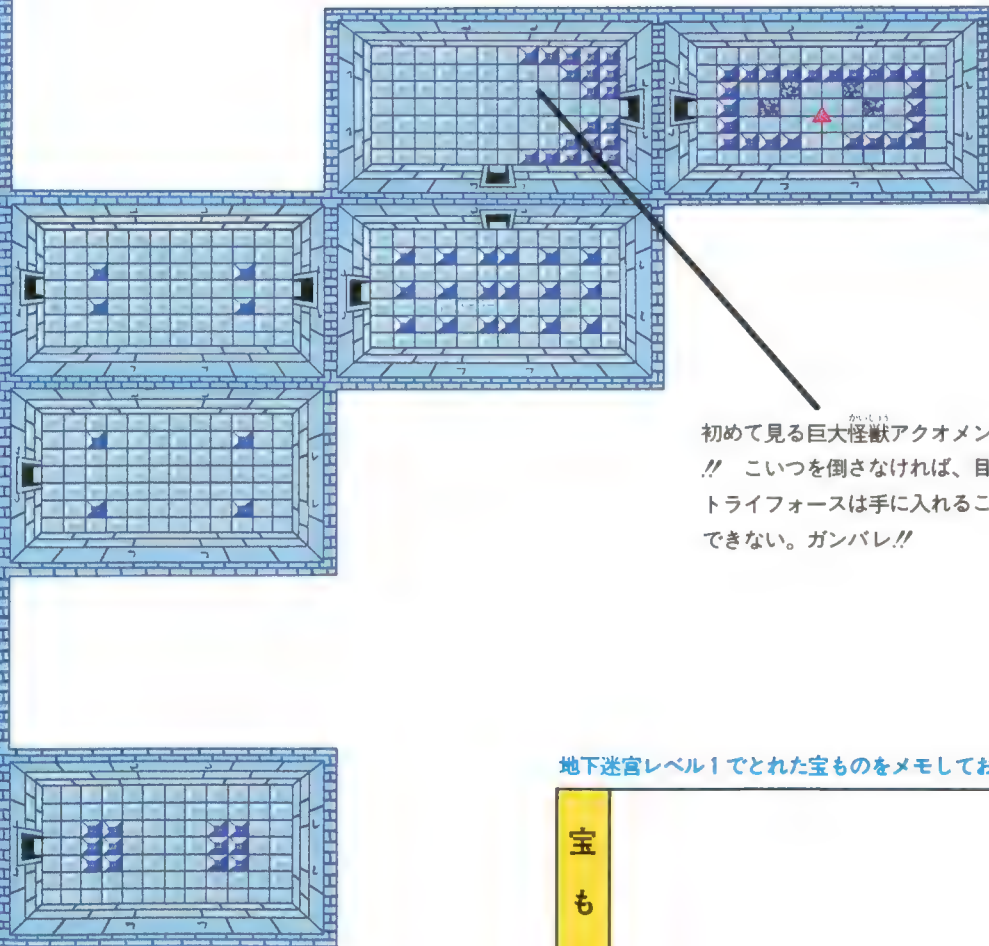
メモ

マップを手がかりに トライフォースをさがせ！

〝地下迷宮を征するものは、ゼルダを征す〟といわれるくらい(?)ゼルダにとって地下迷宮は重要な意味を持つ。そこで、〝三段逆スライド方式〟ともいえる〝地下迷宮マップ〟をみんなに提供しちゃおう‼

地下迷宮レベル1

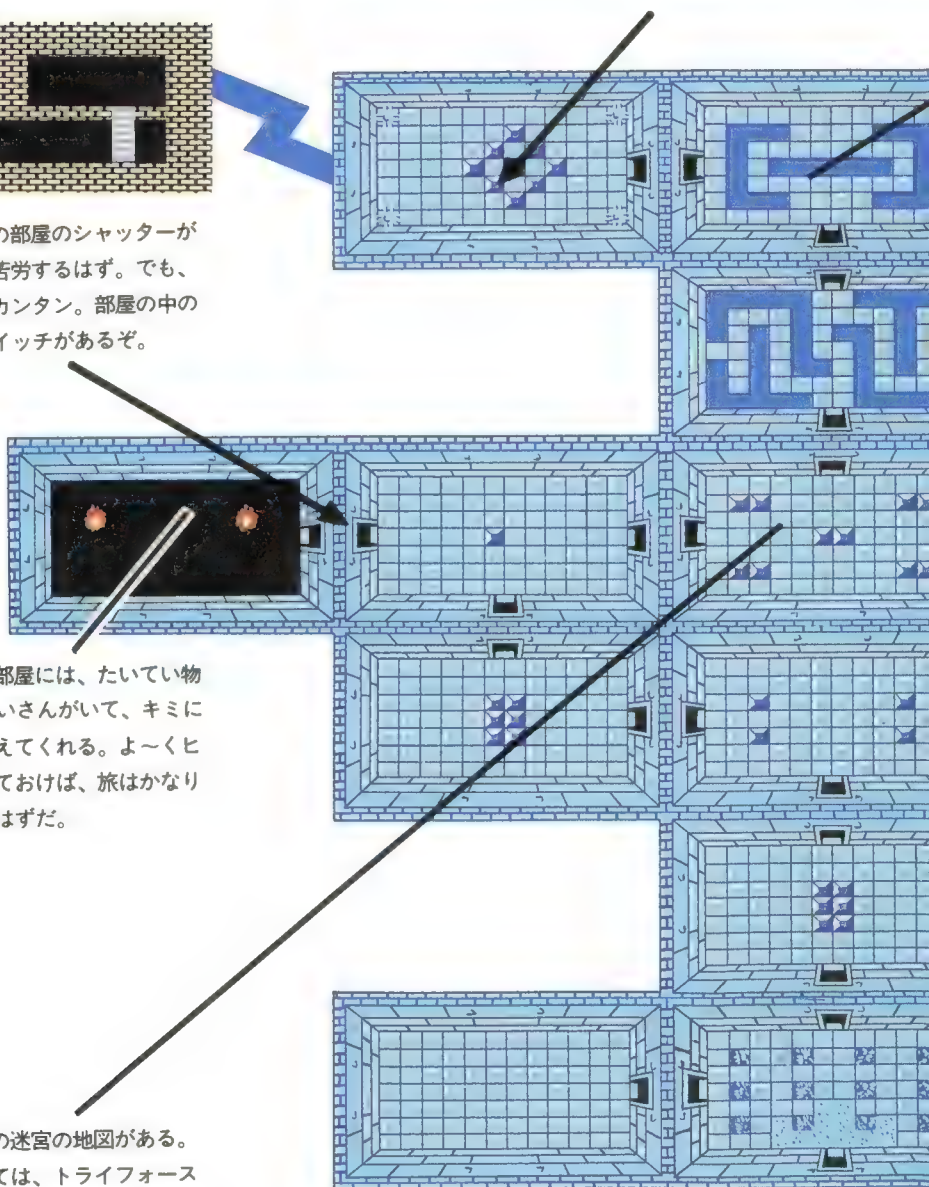
ここでは、地下迷宮とはどういうものかを知ってもらえればいい。

ここにはコンパスがある。これを手にしたら、トライフォースの位置がわかる。便利なアイテムだ。

初めて見る巨大怪獣アクオメンタス!! こいつを倒さなければ、目指すトライフォースは手に入れることができない。ガンバレ!!

地下迷宮レベル1でとれた宝ものをメモしておこう

宝もの	

意味ありげな階段が現れたが、どうやったら下りられるだろうか。シャッターを開けられる人なら悩むことはないだろう。そして、この階段を下りると、そこには宝物があるのだ。

まずは、この部屋のシャッターが開かないで苦労するはず。でも、開けかたはカンタン。部屋の中のどこかにスイッチがあるぞ。

このような部屋には、たいてい物知りのおじいさんがいて、キミにヒントを教えてくれる。よ〜くヒントを聞いておけば、旅はかなりラクになるはずだ。

ここに、この迷宮の地図がある。これがなくては、トライフォース発見はおろか、自分が生き残るのさえむずかしいのだ。

地下迷宮レベル2

特定の武器でないと殺せない敵が出てくる。頭を使おうね。

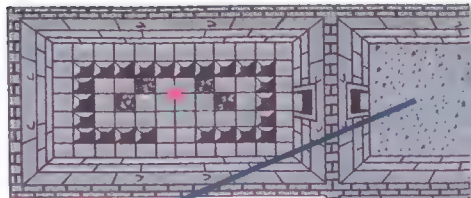
ここにもヒントを教えてくれるおじいさんがいる。ぜったい剣でおじいさんをつついちゃだめだよ。

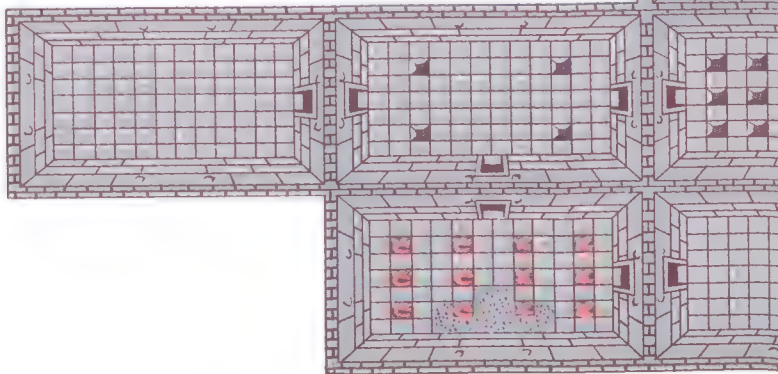
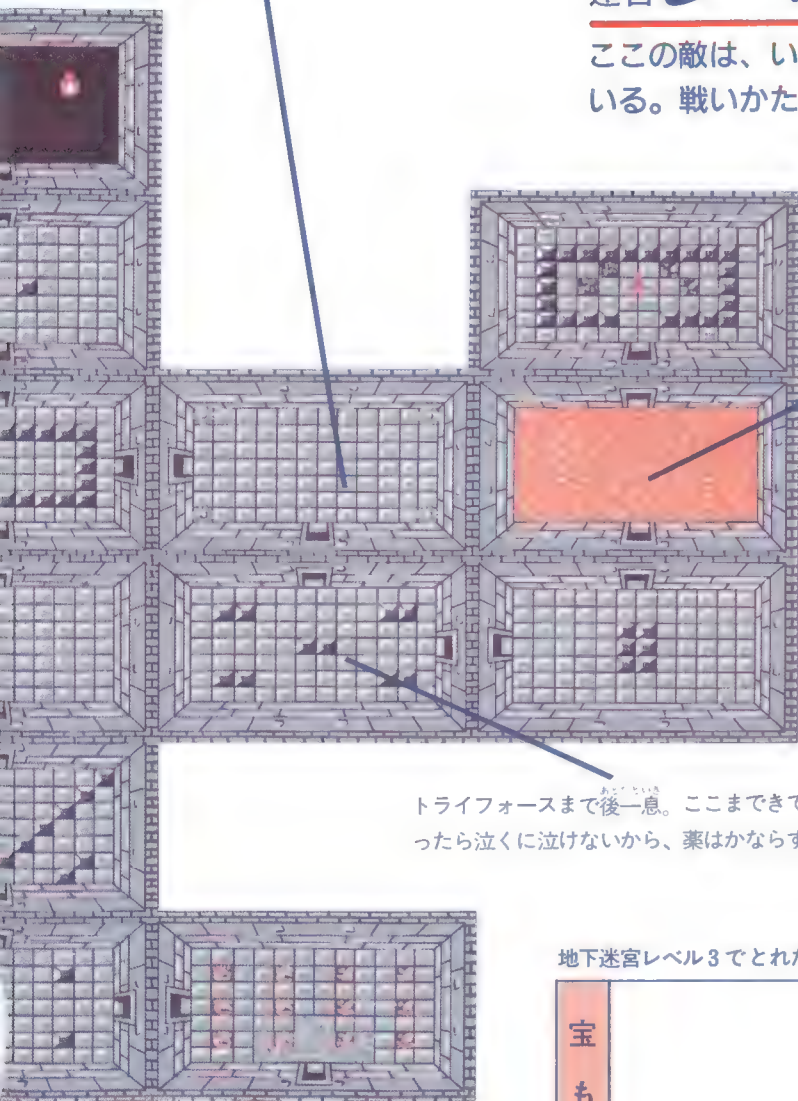
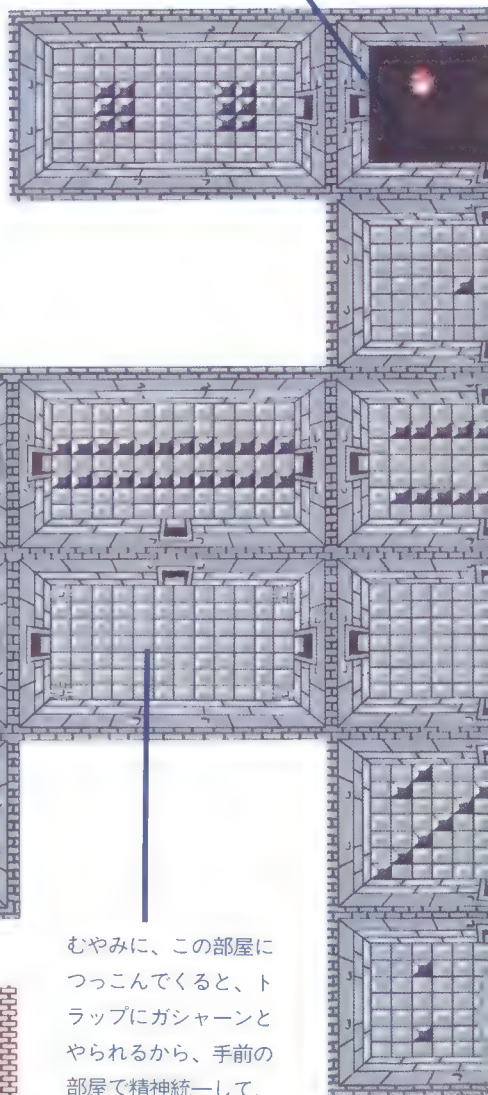
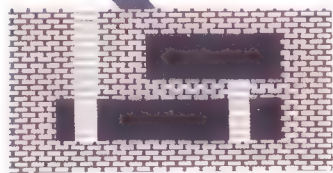
ここに地図が置いてある。これさえあれば鬼に金棒、馬にヒヅメだ!? 無事に探検ができそうだね。

このように動きにくそうな場所は攻撃がむずかしい。コントローラーの操作に慣れるのが大切だぞ。

この部屋にコンパスがある。さっそく拾って、トライフォースへ一直線だ!!

地下迷宮レベル２でとれた宝ものをメモしておこう

宝もの	

この迷宮のトライフォースを守るドドンゴが、異様な鳴き声をあげて歩いている。ドドンゴには特定の武器しかきかないので、注意すること。

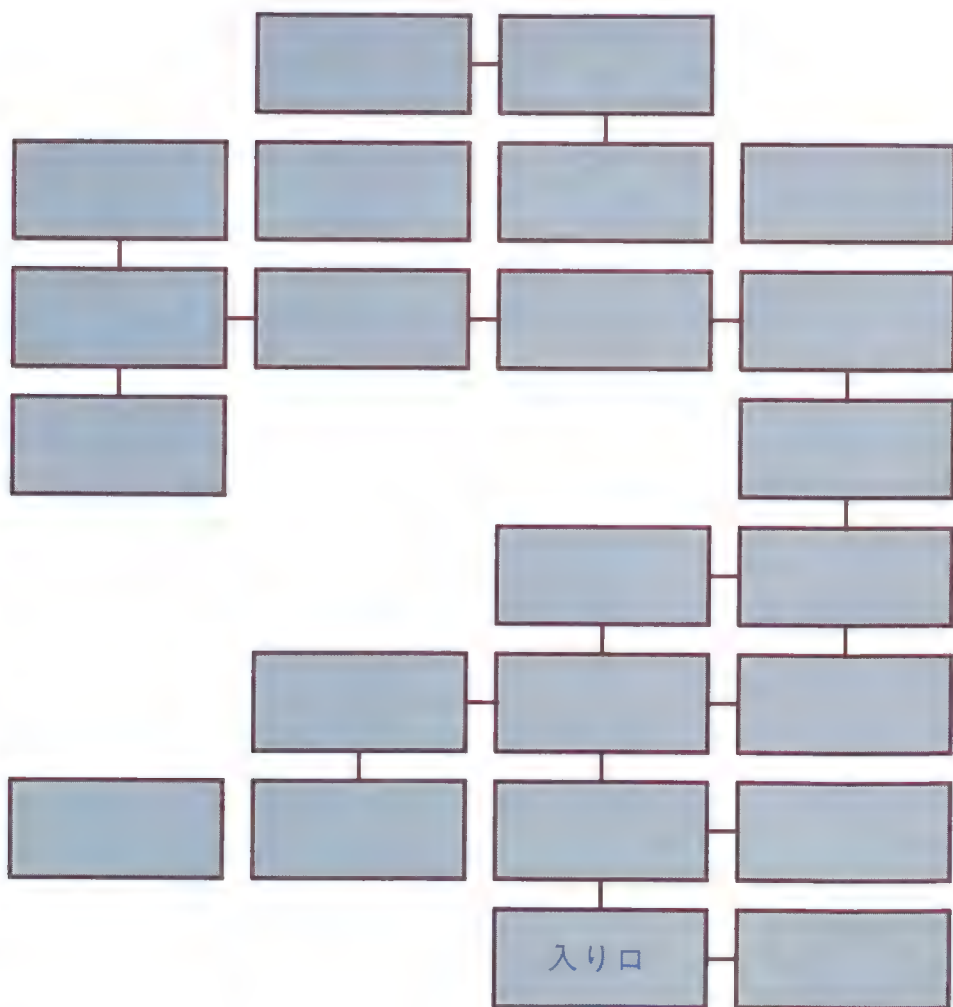
ここにある石像は、ビームを放ってくる。しかも、この部屋の敵はブーメランを投げてくるゴーリアだ。命が満タンでないと、すぐに死んでしまうぞ。

なんと、こんな奥のほうに地図があるなんて！ それまでは、てきとうに歩いて行かなければならないのでたいへんだゾ。
地下迷宮レベル3
ここの敵は、いきなり強くなっている。戦いかたを考えて……
ここの番人はテスチタートだ。かなり手強い敵なので、じっくり攻撃していこう。でも、もたもたしてるとやられるぞ。
トライフォースまで後一息。ここまできて、ちから尽きたなんて言ったら泣くに泣けないから、薬はかならず持参して行こうぜ。
地下迷宮レベル3でとれた宝ものをメモしておこう
宝もの

またまたヒントを教えてくれるおじいさんの部屋だぞ。キミは、感謝しながら旅をしているかな？

この階段をおりると宝物がある。この宝物をとっておかないと絶対後悔するから、取り忘れのないようにしよう。

むやみに、この部屋につっこんでくると、トラップにガシャーンとやられるから、手前の部屋で精神統一して、一気にとびこもう。ちなみに、この部屋にコンパスがある。

★どうしても行きづまったときは、66ページの袋とじにあるマップを見よう！

入り口

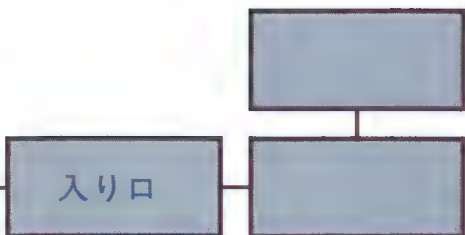
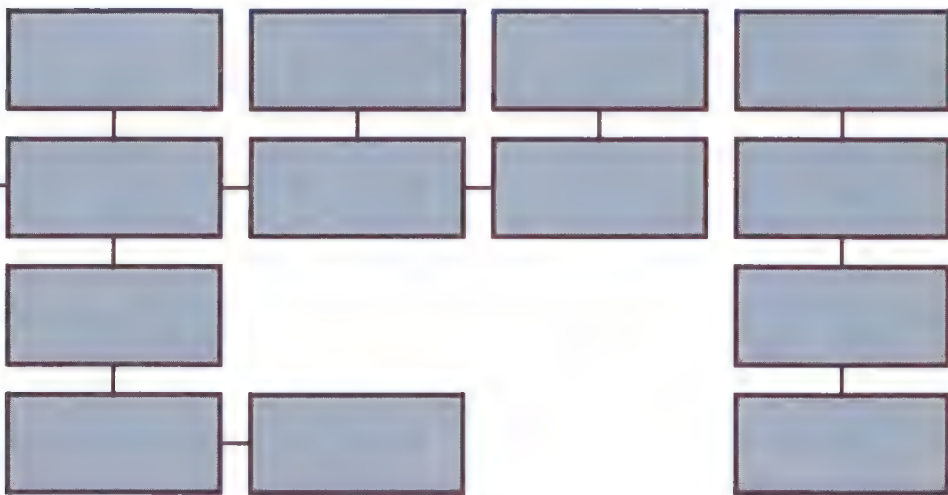
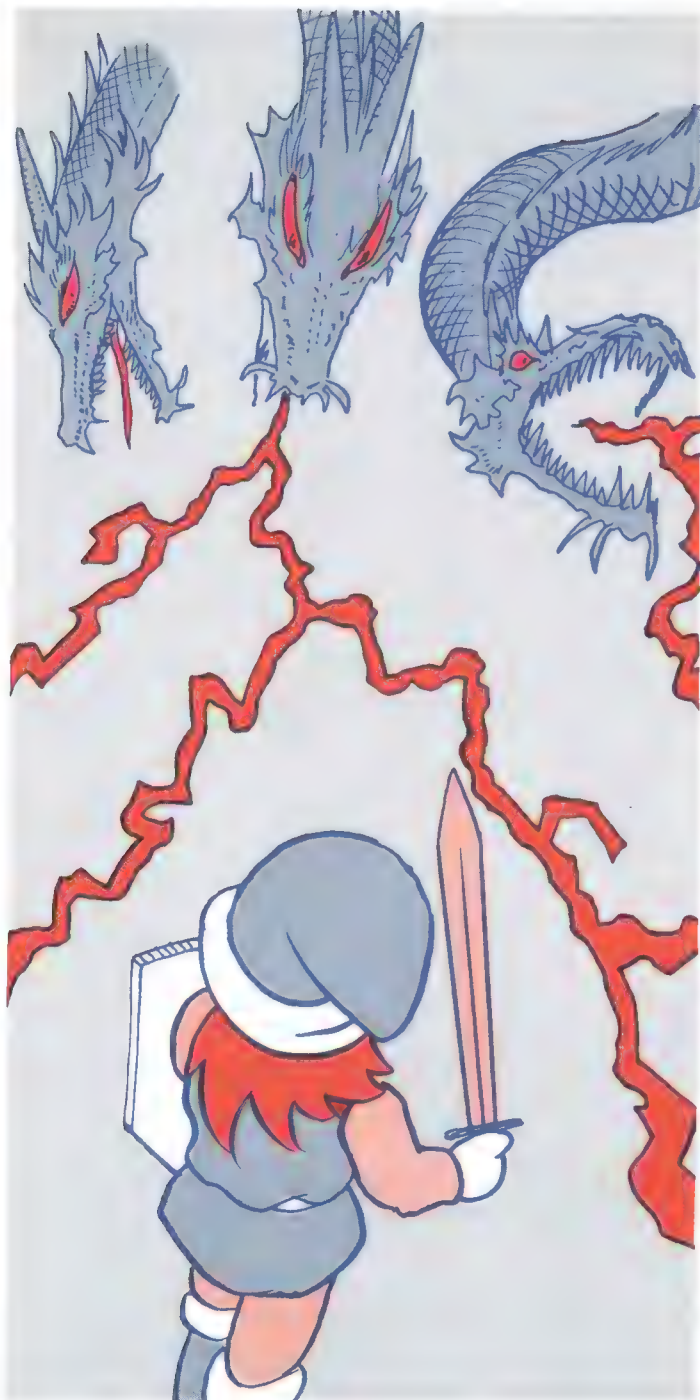
地下迷宮レベル5でとれた宝ものをメモしておこう

★どうしても行きづまったときは、68ページの袋とじにあるマップを見よう！

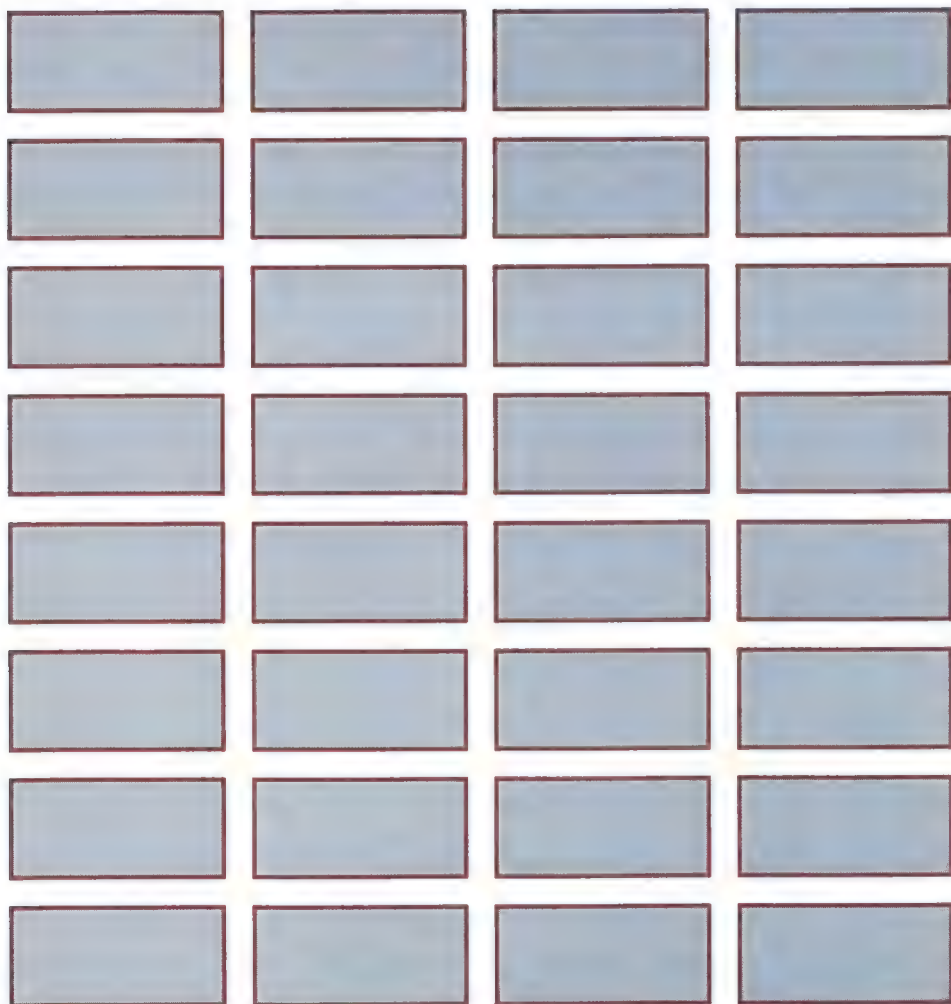
入り口

地下迷宮レベル6でとれた宝ものをメモしておこう

宝もの	

地下迷宮レベル6

★どうしても行きづまったときは、70ページの袋とじにあるマップを見よう！

地下迷宮レベル7

この迷宮はふつうの考えではクリアできない。知恵をしぼろう。

※マップは必ずしも、このブロックすべてを埋めるものではありません。

地下迷宮レベル７でとれた宝ものをメモしておこう

宝もの	

かんたんにクリアできる。入り口を見つけるほうが、たいへんかも。

※マップは必ずしも、このブロックすべてを埋めるものではありません。

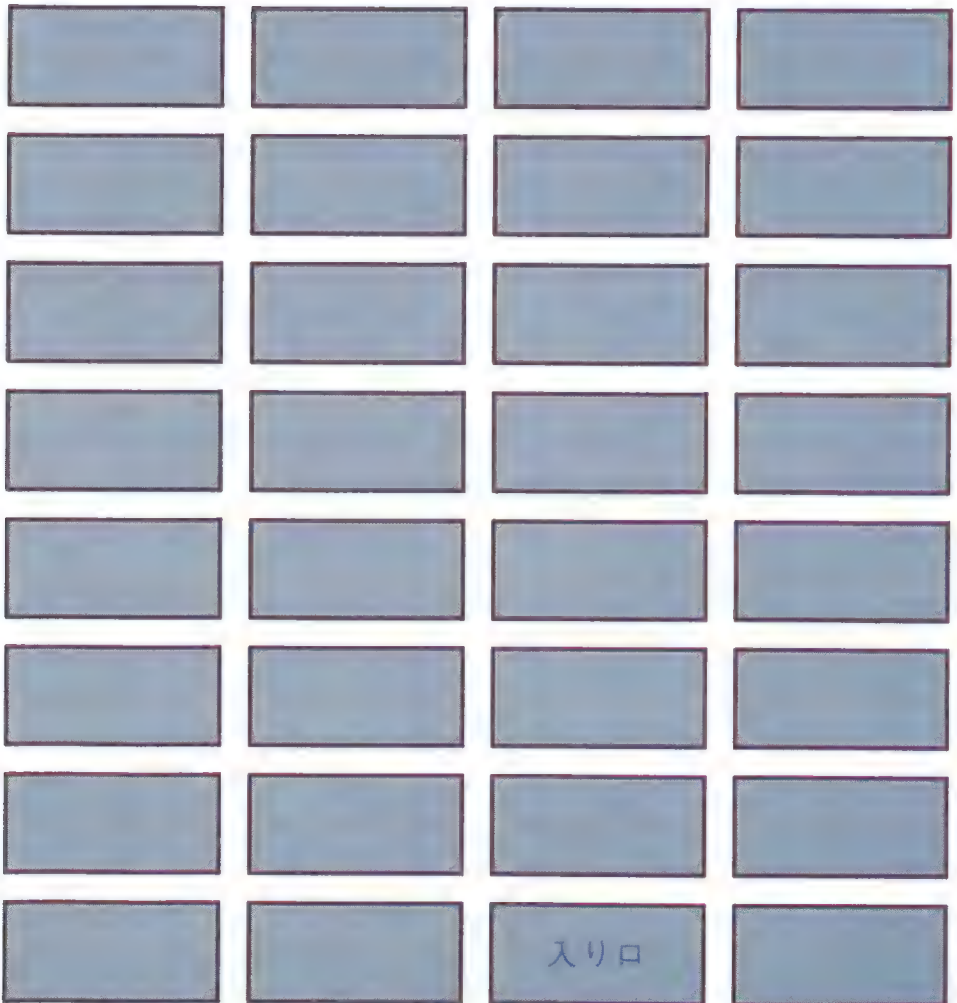
入り口

地下迷宮レベル８でとれた宝ものをメモしておこう

宝もの	

だだっ広いのでマッピングが必要だ。付録をおおいに活用しよう。

※マップは必ずしも、このブロックすべてを埋めるものではありません。

入り口

地下迷宮レベル9でとれた宝ものをメモしておこう

宝もの	

苦しいときの大ヒントBeep風

クロスワード・パズル

ええい、ゼルダの伝説の究極のヒントを教えてしまおう! ふっふっふっ。しかし、タダでは教えませんぜ……。

さて、このページを見てハッとした方は多いはず。なんたって、このパズルを解くと、ゼルダの伝説のキワメツケのヒントがわかってしまうのだ!!

このヒントは、そんじょそこらのヒントとはわけが違う。ゼルダの伝説のとちゅうあたりで悩んでいる人にはもってこいだ。要するに、ここでわかるヒントは、ある程度進んでいる人がつまずきそうなところを選んであるんだ。よって、かなり核心にふれるヒントなので、誰にも教えすにおいて、友達と差をつけてしまおうというわけだ

前おきが長くなったので、さっそくパズルの解きかたを説明しよう

まず左上にある文字の群れを見てくれ。よく読むと全部ファミコンのゲーム名だということがわかるね。このゲーム名は、パズルがやりやすいように、文字数によって分けてある。この文字を左ページのブロックの中へピッタリおさまるように入れていけばいいんだ

さて、ゲーム名がすべてブロックの中に入ったら、もう1度ブロックをよく見てほしい。小さく番号の入ったブロックがあるね。この番号の書いてあるブロックに入った文字を、〈答えの欄〉の同じ番号のブロックに入れていく。そして、A~Gそれぞれの文字を続けて読むと、これが7つのヒントになってるってわけだ

やってみて、なかなかうまくあてはまらないなんて人のためにコツを書いておこう まず、文字数の多いものから入れてしまうのだ これならどこに入れればいいか、すぐわかるね。それをきっかけに、どんどんうめていけばすぐ終わる。

文字の置きかたは、タテとヨコのみ。ナナメや下から、なんてのはダメだから注意してね

さあ、やりかたがわかったら、さっそくパズルに挑戦してみよう

〈ファミコン・ゲーム名〉

字数		
3字	テニス	イッキ
4字	プーヤン	サッカー
	ギャラガ	マッピー
	ゲイモス	ソンソン
	マクロス	ゼビウス
5字	ファミコン	パックマン
	グーニーズ	ダウボーイ
	ワープマン	フラッピー
6字	ボンバーマン	ロットロット
	ルナーボール	キンニクマン
	スペランカー	
7字	バーガータイム	マッハライダー
	デビルワールド	ロードランナー
8字	ゼルダノデンセツ	アストロロボササ
	ロードファイター	エキサイトバイク
	レッキングクルー	ドルアーガノトウ
	チャックンポップ	ルートジュウロク
	アイスクライマー	バンゲリングベイ
9字	サーカスチャーリー	
10字	マイティボンジャック	
	ニンジャハットリクン	
11字	エレベーターアクション	
	フォーメーションゼット	
12字	スーパーマリオブラザーズ	
16字	ポートピアレンゾクサツジンジケン	
	ケッキョクナンキョクダイボウケン	

〈答えの欄〉
〈ゼルダの伝説・ゲームヒント〉

G　F　E　D　C　B　A

キミはなに型？

ゼルダの伝説
タイプ別お金の使い方

RPGはお金の使い方ひとつで、まったくちがうゲーム展開になる。

自分がかわいい人タイプ

1 マジックシールド
2 指輪
3 命の水
4 ロウソク
5 バクダン
6 矢
7 エサ
8 カギ

戦闘大好きタイプ

1 矢
2 バクダン
3 ロウソク
4 命の水
5 マジックシールド
6 指輪
7 エサ
8 カギ

一般的凡人タイプ

1 マジックシールド
2 ロウソク
3 矢
4 命の水
5 指輪
6 エサ
7 バクダン
8 カギ

まずは防御力から固めていこうという人は〝自分がかわいい人タイプ〟を選ぶのがいいだろう。シールドから命の水まで最初はすべて防御に徹したアイテムだ。でも値段が高いものばかりだから、そろえるのに苦労するだろう。

次に、攻撃力をすぐに高めたい人には〝戦闘大好きタイプ〟が最適だ。しかし、敵からの攻撃をうまくよける自信のある人だけにしておいたほうがよさそうだ。だって、防具がそろうのはゲーム中盤になってからになりそうだからね。ちょっと危険なパターンだ。

最後に、一般的に進めたいなら〝一般的凡人タイプ〟だね。これは、金銭的にも集めやすいし、攻撃力と防衛力が同じペースでのびていく。ゲーム展開は地味だが、確実に先へ進める買い方だろう。

買える品物の中でも、バクダンとカギは迷宮内でちゃんと手に入るから、買わなくてもいいかもしれない。だから、カギとバクダンは、お金に余裕ができたら買うようにすればいいと思う。

●特別企画●

ゼルダの伝説
袋とじコーナー

●地下迷宮レベル4〜6・全マップ
●たけじゅんがおくるヒント7ヵ条

地下迷宮レベル4

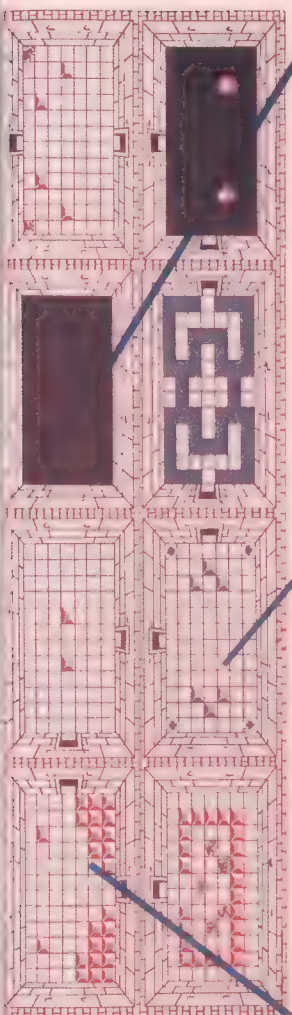
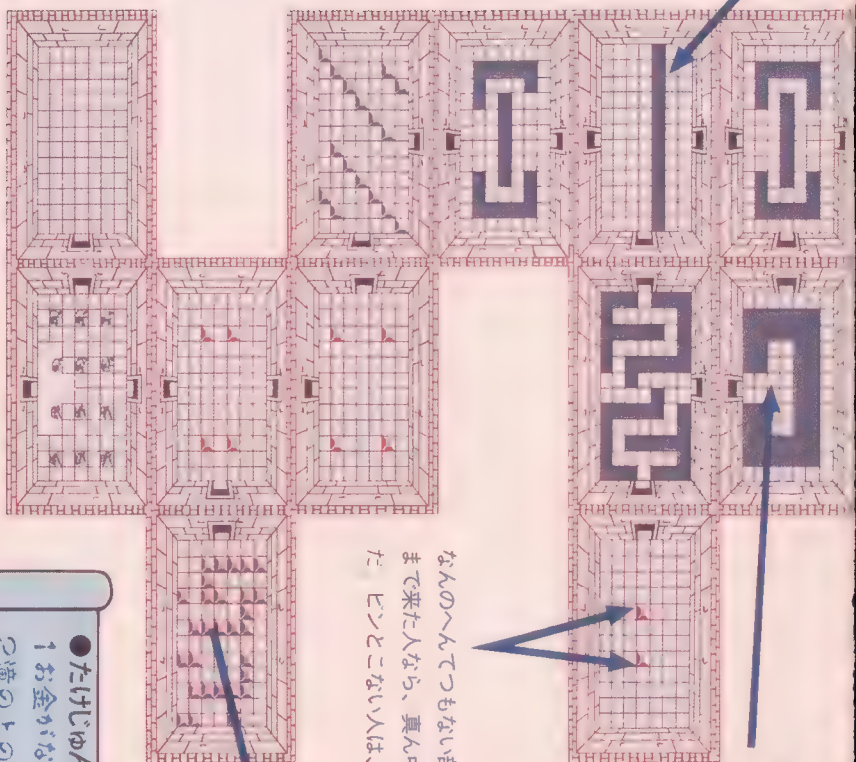
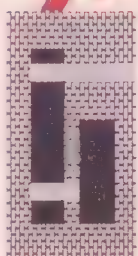
この迷宮ではトラップなんかも出てくる。新しい敵には注意しろ!!

地下迷宮レベル4でとれた宝ものをメモしておこう

宝もの	

コンパスの存在する部屋だね。早く手に入れて、トライフォースを発見しよう。

トラップがびっしりとしかけられている部屋。うっかり入ると必ずダメージをうけるから、つねに注意を払った行動を望む

アクオメンタスに似ているグリオークが初登場だ。ためらわずに思いきってつっこんでいけば、自然と道は開けていくぞ

この川が渡れないよ～、なんて泣いている人がいるかな。それは、どこかで宝ものを拾い忘れているためなのだ。その宝物はレベル3の洞窟にあるから、そこを探そう。

たしか、ここは地図にない部分だが、どうして部屋が？　そうです、このようなところがほかにもあるので、カンを働かせて、ナゾを突破しよう。

なんのへんてつもない部屋だけど、なにかが隠されている。ここまで来た人なら、真ん中の2つのブロックを見てピンとくるはずだ　ピンとこない人は、まだゼルダにひたりきってない人だぞ

地図のある部屋だが、入り方をまちがえると川がじゃまで地図がとれないのであしからず……

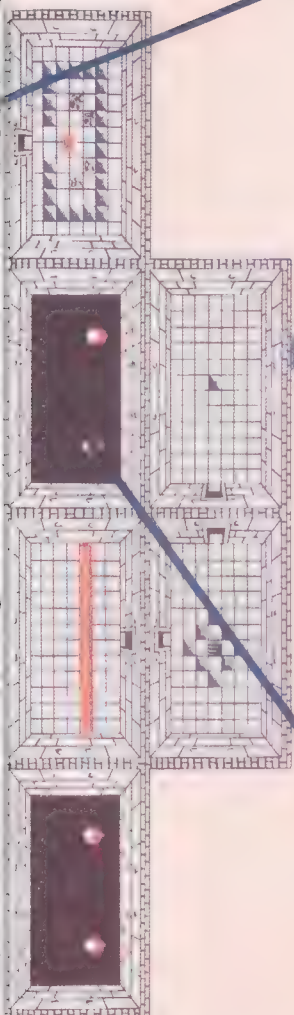
●たけじゅんがおくるヒント7ヵ条（パート1）
1お金がなくなれば矢は使えない
2滝の上のじいさんに剣をもらったかい
3滝の中へ入れ
4音に弱い生きものがいる

地下迷宮レベル5

ここは迷宮の複雑さより、迷宮入り口を探すのが難しくなっている。

地下迷宮レベル5でとれた宝ものをメモしておこう

宝もの	

ここには不気味なデグドガが大きな顔している。こいつも、そのままの状態ではたおせない。あるものを使って分裂させてから剣で攻撃しよう。

ここも地図上に存在しない部屋だ。しかも、ヒントを教えてくれる部屋だから、行き忘れのないようにしてほしい

こんなところにコンパスがあった。さぁ、早く先を急ごう

ここに地図があるわけだ。この地図にはこれといった、しかけもしてないので、サッともっていってしまおう。

この階段を下りても宝物はないのだ。そのかわり違う場所へワープできるのだ。地図をもたずにワープすると絶対に迷ってしまうから気をつけてくれ。

●たけじゅんがおくるヒント7ヵ条（パート2）

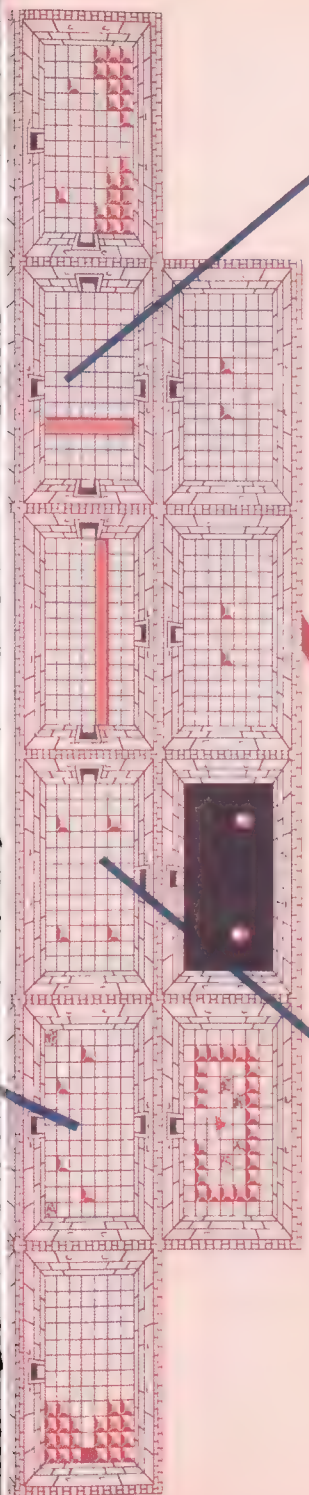
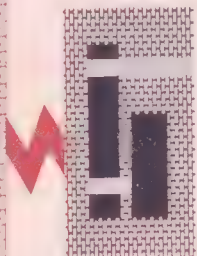
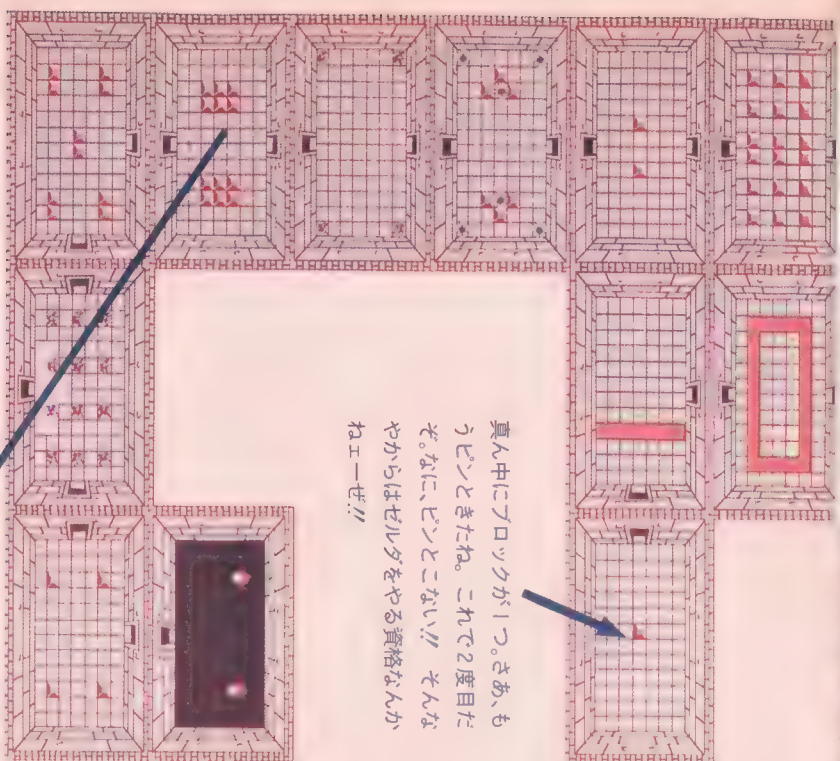
5妖精の住まぬ泉には秘密がある
6メガネ岩は死への入り口
7デスマウンテンで矢を探せ

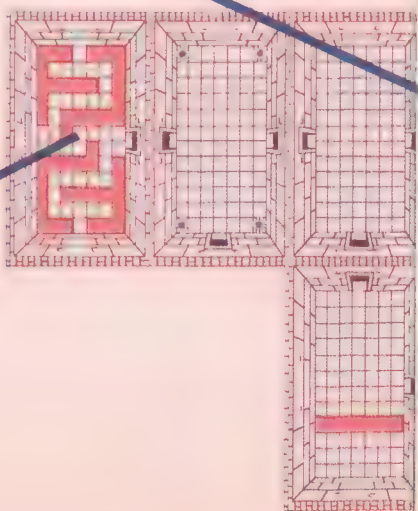
地下迷宮レベル6

だんだん迷宮が広くなってきたね。
行き忘れた部屋がないように。

地下迷宮レベル6でとれた宝ものをメモしておこう

宝もの	

ヤッター地図だ!! なんてうかれているとモンスターたちにバカスカやられるから、あまりうかれないようにしよう

地図上ではトライフォースまであと一歩というところだが、これ以上トライフォースには近づけない、なんともはがゆいばかりだ、

真ん中にブロックが1つ。さあ、もうピンときたね。これで2度目だぞ。なに、ピンとこない!! そんなやからはゼルダをやる資格なんかねェーぜ!!

ここの番人はゴーマだ。大きなカニのようなやつだが、目が1つしかない弱点はどこなんだろうか。

こっちの部屋には何があるのかななんて、トライフォースを目前にしながら、こちらへきた人も多いはず。でも残念でした。な～んにもないんだよー。ここで死んだらうかばれないぞ!!

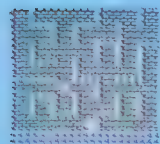
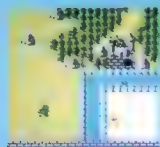
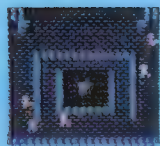
ここはコンパスのある部屋。トライフォースがやけに遠くにあるように感じるのは、僕だけだろうか？

●…天堂テレフォンサービス

ゲームはあくまでも自分で謎解して解き進めるもの。他人に解答を教えてもらっては、ゲームプレイの楽しみがなくなってしまう。本誌でも、そのあたりは気を使っているつもりだが、どうだろう。

ところで、任天堂では、下記の電話番号でテレフォンサービスを行っている。レベル7、8の地図入口などのヒントを教えてくれる。

どうしても先に進めないときは利用してみよう。

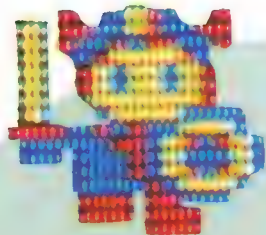
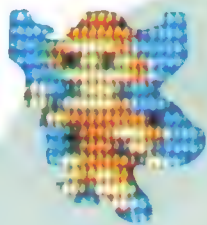
(075) 525-3444	本社（京都）
(03) 252-2220	東京支店
(06) 243-3444	大阪支店
(052) 566-3000	名古屋営業所
(011) 612-4144	札幌営業所
(0862) 55-2150	岡山営業所

■ハイドライド・スペシャル ―― 東芝EMI

パソコン版 話題のRPG

「ハイドライド」が発売されて、1年以上がたつ。当時、リアルタイムとも、ロールプレイングともつかない、アクティブRPGという新しいジャンルを切り開いたとして売り出したこの作品も、その続編ともいえる「ハイドライドII」を発売し、前作同様、大変な話題を呼んでいる。

そして今回、「ハイドライド」に多少の変更を加え、「ハイドライド・スペシャル」としてファミリーコンピュータに登場した。

ハイドライド伝説

王様の住んでいる宮殿と、広大な緑の国フェアリーランドは、宮殿に祭られた3つの宝石によって平和を保っていた。人間と妖精たちは、お互いに助けあいながら仲

よく暮らしてきた。ところが、ある心ない人の手で宝石の1つが盗まれると、数の足りなくなった宝石は輝きを失ってしまい、ついに宝石によって封印されていた最強の悪魔バラリスが目をさましてしまった。フェアリーランドの平和は乱され、残る宝石もどこかへ飛ばされてしまった。悪魔バラリスは、国王の娘アン王女までも魔力によって3人の妖精にして、フェアリーランドのどこかに隠してしまった。さらに国じゅうに怪物を解き放ち、フェアリーランドを支配した。

この悪業にたえかね、平和なフェアリーランドをとりかえすため、ひとりの若者が立ち上がった。

彼の名はジム。ジム君は、剣と鎧に身を包み、怪物のうごめく荒野へ敢然と挑戦していったのである……。

コントローラーの操作方法

●——まず、念のためコントローラーの操作法を説明しておこうネ

☆Aボタン

攻撃(ATTACK)。防御(DEFEND)の切り替え、地下迷宮（ダンジョン）への出入りに使用する。

☆＋ボタン

ジム君の上下左右の移動に使用する。

また、ウインドーを開いたときモードを選択するときにも使う。

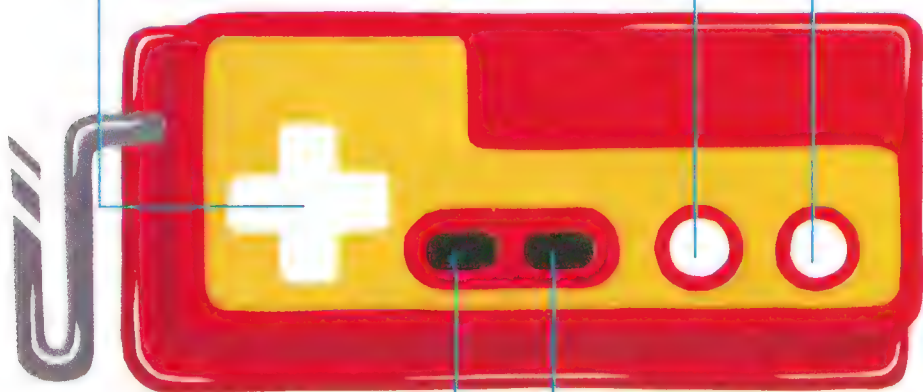
☆Bボタン

魔法が使える状態になると、Bボタンで魔法を選択できる。Aボタンを押しながらBボタンを押すと、選択されている魔法を使うことができるゾ。

☆SELECTボタン

ウインドーを開きたいときに押す。

☆STARTボタン

ゲームを始めたいときに押す。
また、ゲーム中に押すとポーズ状態になり、ゲームは一時停止する。
もういちど押すと、ゲームが再開される。

画面の表示

●——まず画面の表示を理解しよう！

☆LIFE(ライフ)メーター

ジム君の体力、及びダメージを示し、帯グラフで表示される。この値がゼロになると、ジム君は死んでしまうぞ。

☆STR(ENGTH)メーター

ジム君の強さを示している。この力が強いほど、怪物に対する攻撃力が大きくなる。

☆EXP(ERIENCE)メーター

ジム君の経験度を示している。ジム君が怪物を倒したときの、自分の強さによって経験値が上がる。この値が100以上になるとLIFE、STR、MAGICメーター共に10ずつ上がり、EXPは0にもどる。

☆MAGICメーター

ジム君の魔力を示し、この力の大きさによって使用できる魔法の数が増える。魔法を使うと魔力は減少し、強い魔法ほどたくさん減少する。しかし、時間がたつと回復する。

☆マジック・セレクト

Bボタンを押してゆくと、TURN、FIRE、ICE、WAVE、FLASHの順に表示される（使用可能な魔法のみ表示）。

☆メッセージ、パスワード・エリア

ジム君へのメッセージと、パスワードの入力文字が表示される。

☆コンディション・エリア

ジム君が攻撃しているときには"ATTACK"、防御しているときには"DEFEND"が表示される。

☆インフォメーション・エリア

怪物に対して攻撃、あるいは怪物に攻撃を受けたときに、その怪物の体力と、ダメージを表示する。また、宝物などを見つけるとその宝物を表示する。

便利なウインドーを活用

●──ゲーム中に、SELECTボタンを押すと、モード・ウインドーが開くので矢印を方向ボタンで上下させ、SELECTボタン、A,Bボタンのどれかを押す。
ウインドーは有効に利用しよう！

☆SAVE(セーブ)

プレイ中のITEM･LIFE･STR･EXP･MAGICメーターのデータを電源を切らないかぎり、記憶させる。

☆ITEM(アイテム)

ジム君が戦闘中にみつけたり、探し出した宝物などを表示する。

☆PASSWORD(パスワード)

データを記憶させる方法で、セーブと違う点は、ファミコンの電源を切ってもパスワードを呼び出したところからゲームを始められること。経験値はゼロになってしまうが、この続きはまた明日というときに活用する。

☆LOAD(ロード)

セーブで記憶した各メーターのデータを読みこむ。データをセーブしたあとにジム君が死んでしまった場合に、ゲームを最初から始め、すぐにSELECTボタンを押してウインドーを開き、ロードを選択することによって、ジム君が死ぬ前に記憶された状態で再びゲームを始めることができる。

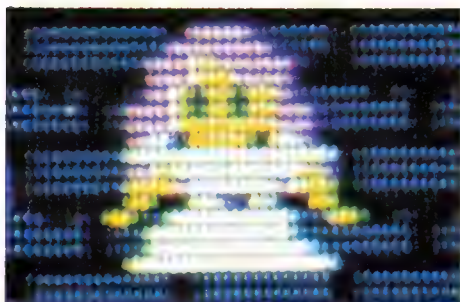
☆GAME(ゲーム)

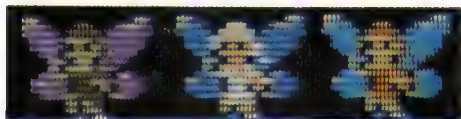
SELECTボタンを誤って押したときには、このゲームにセットしてSELECTボタン、A、Bボタンのどれかを押せばゲームにもどれる。

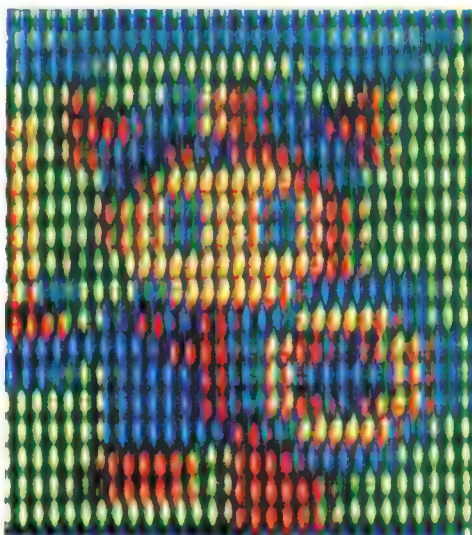
☆SPEED(スピード)

ゲームの早さを変えることができる。

NORMAL(ノーマル)は、スピードがやや遅く初心者向けで、画面がスクロールしていく。

HIGH SPEED(ハイ・スピード)は、上級者向けで、画面もスクロールでなく瞬時切り替えになる。

アン王女

フェアリーランドの国王の娘。バラリスの魔力によって3人の妖精にされている。

妖精

悪魔バラリスによってアン王女が3人に分身したもの。フェアリーランドのどこかに隠されている。

ジム君

主人公のジム君。剣とよろいに身を包み、フェアリーランドに平和を取り戻すためにバラリスに挑(いど)んだ若き勇者。

ウィル・オー・ウィスプ

いわゆるひとだまのこと。地下迷宮に潜(ひそ)んでいて、壁を越えて攻撃してくる。

サンドウォーム

砂漠の守護神。大きな口を持つ。

コボルド

森にいる小鬼。地の利を生かして襲(おそ)ってくる。

スライム

野原にいるブヨブヨした液体状の生物。力は弱い。

ローパー

地上の迷宮に住む怪物。時としてハイパー化して迷宮から出てくることがある。

ウォータードラゴン

巨大竜のこと。バラリスの城の門番をしている。圧倒的な強さを誇るが、やはり弱点はある。

大ウナギ

水中に生息している。ふだんは水中に隠れているが、ジム君を見ると姿を現す。

魔法使い

ファイアーをあやつることができる。ジム君の魔法もほとんど効かないが弱点はあるぞ。また一見2人いるようだけれども実体は1人。

毒ばち

どこかの木を突っつくと集団で襲いかかってくる。

ゾンビ

墓場でよみがえった生きる屍。もともと死んでいるもの。墓場からは出てこない。

ゴブリン

ジム君が弱い者いじめをすると、いきなり出現する怪物。

ハイパー

ローパーがハイパー化したもの。

ゴールド・アーマー

地下迷宮にいる金色のアーマー。こいつも何かを持っている。

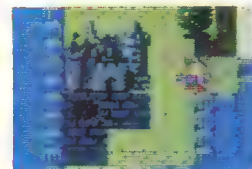
レディ・アーマー

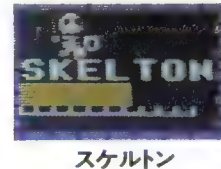
バラリス親衛隊の1人。アーマーとつくやつはみな親衛隊。紅一点でアーマーのなかでは一番弱い。じつは何かアイテムを持っている。

吸血鬼

けっこう強い。こいつを倒すにはアイテムが必要。

吸血コウモリ

暗闇を好む吸血動物。地下迷宮で吸血鬼の周りを飛んでいる。

バラリス

神話伝説上最強かつ最後の悪魔といわれているがその実体は誰も知らない謎の怪物。あらゆる魔法にたえうる強い皮膚と精神力を持っている。このバラリスを倒せばアン王女に会えるぞ。

スケルトン

バラリス親衛隊最強のガイコツ戦士。

ブラック・アーマー

バラリスのいる城にいる衛兵。強い。

♥行きづまっているキミにおくる

はやわかりアドバイス

アイテムからダンジョンまで、キミの知りたいヒントがぎっしり！

スライムとコボルドがねらい目！

Q ハイドライドはパソコン版でもプレイしたことがなく、スペシャルを始めて見たものの、何からやったらよいのかわからないんだけど……。

A このゲームの目的、すなわちジム君の使命はさまざまなアイテムを手に入れ、悪魔バラリスを倒し、アン王女を救うことにあるんだけれど、そのためには、バラリスがフェアリーランドに放った怪物たちを倒し、EXP(経験値)を積んでいって、自分のレベルを上げなければいけない。

しかし、怪物たちの中には、今のレベルではとうていかなわないものもいるので要注意。今の自分のレベルにあった怪物と戦うのが上達の秘訣だ。というわけで、動きも遅く、あまり体力のないスライムや、森の中にいて、ほとんど攻撃してこないコボルドなどを倒すことに専念しよう。

スライムを倒していれば、レベル2までは上げることができるぞ。

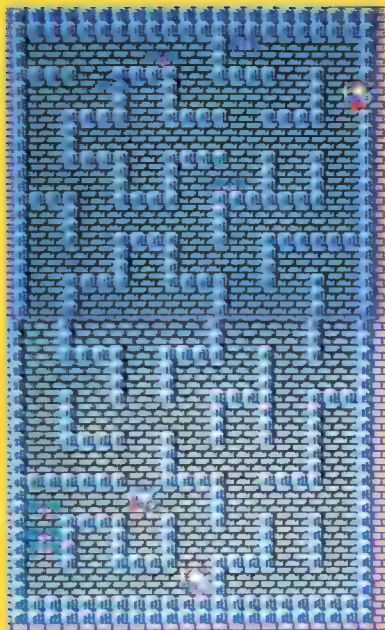
アイテム——その1 十字架

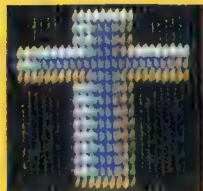
十字架は、地上の迷宮付近の宝箱の中にある。王国の教会にあったもので、何者かがこれを恐れて隠してしまったといわれている。吸血鬼を倒すために必要。

コボルドを倒すために森の中ばかりにいると、体力が減ってしまう。

ダンジョン——その1 ドラキュラのダンジョン

ハイドライドには地下への入り口がいっぱいある。ところが、中は真っ暗で、気をつけないとアッという間にやられてしまう。そこでほしいのがダンジョンを照らす明かり。それがここで手に入るぞ。

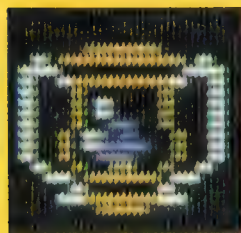
このダンジョンは、縦に2部屋

ドラキュラのダンジョンのマップ。縦に画面2枚分ある。

十字架の宝箱。

十字架。アイテムを取った後には、ゲームのセーブを欠かさないこと。

あって、吸血コウモリがウジャウジャいる。下の部屋に行くとバンパイヤが現れる。このバンパイヤを倒すには十字架を持っていないと、倒すことはおろか、ダメージを与えることもできない。持っていない人はすぐに取りに行こう。少しずつでもダメージを与えられるはず。しかし、正面からぶつかって行ったのではダメ。必ず後ろか、横から攻撃すること。少しずつ攻撃して行けば必ず倒せるぞ。

アイテム——その2
永遠のランプ

バンパイヤを倒すと現れる宝箱の中にある。フェアリーランドの魔導師が残したものの一つで、このランプの炎は永遠に消えることはない。どんな暗闇の中でも周囲を完全に明るく照らしてくれる。ダンジョンに入るためにはズェッタイに必要。

ドラキュラのダンジョンはこの城の下にあるので要注意。

永遠のランプ。ハイドライドIIのように油を買う必要はない。

バンパイヤを倒すと宝箱が出てくるので、忘れないように。

追いかけ過ぎると、反撃をくらうので注意。

ジム君が生きるも死ぬもキミの腕次第！

Q 怪物たちにすぐやられてしまい、ぜんぜん先に進むことができない。

また、何もしていないのに死んでしまうこともあります。

A ジム君は体力がゼロになると死んでしまうので、いつもライフメーターを注意して見ていなければいけない。

また、怪物に戦いを仕掛けるときは、横か、後方からぶつかっていったほうが相手からの反撃を受けずにすむのでベター。もしダメージを受けたら、すぐに平地に出て、体力の回復を待ってから再び戦いに出るようにし、無理な戦い方はなるべくさけたほうがよい。

さらに、森、迷宮、砂漠の中などは、いるだけで体力が減ってしまうので長居は無用。

マジック——その1 ターン(TURN)

ハイドライドをプレイしていくうえで初めて使えるようになるのがこのターンという魔法。これは怪物を回転させ、その進行方向を逆転させられる効果を持つ。袋小路に追い込まれるなど、敵に囲まれたときに使うと効果的な魔法。マジックメーターの値が20以上で使えるようになる。

ダンジョン——その2 ウィスプのダンジョン

ここにはウィル・オー・ウィスプがいつも3匹いて、ジム君をしつように追いかけてくる。このウィスプは、スピードが速いうえに壁をこえることができる。次から次に出てくるので、戦おうとはせずにかわしたほうがよい。ここのダンジョンでは勇者の剣が手に入る。

ウィスプのダンジョンは画面１枚分。しかし迷路がめんどうくさい。

アイテム——その3 勇者の剣

ウィル・オー・ウィスプのダンジョンにあり、勇気のある者だけが手にすることができるという伝説の剣。この剣を持つと、攻撃力が2倍になる、重宝な物。バラリスを倒すための必需品。

ここが入り口。ドラキュラの城のすぐ上にある。

勇者の剣。これまで手強く見えていた怪物もこれで大丈夫？

マジック——その2 ファイアー(FIRE)

この魔法を使うと、怪物に火の玉を投げつけることができるようになる。ほとんどの怪物にダメージを与え、死に至らしめるが、木や壁などの障害物に当たると、そこで効果はなくなってしまうのだ。マジックメーターが30以上で使える。

離れた敵などを倒すときに有効。

ATTACKとDEFENDの使い分け

Q いくらモンスターに攻撃をかけても相手は逃げて行くだけで、倒すことができません。

A ハイドライドの場合、怪物に体当たりすることでダメージを与えるが、そのときのジム君のコンディションには2つある。

まず、ATTACKモード。ジム君は戦闘態勢になり、相手に与えるダメージが大きくなる。しかし、自分も攻撃を受けやすくなる。

もう1つはDEFENDモード。ジム君は防御態勢になり、攻撃を受けにくくなるかわりに、相手に与えるダメージも少なくなり、レベルの低いときはまったく攻撃ができなくなる。

攻撃時にはATTACKモード、移動時や体力の少ないときはDEFENDモードという具合に使うのがふつうだが、ATTACKばかりが攻撃方法とはかぎらないぞ。

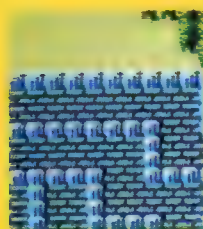
アタックとディフェンドの使い分けも大事なテクニック。

ダンジョン――その3 ローパーのダンジョン

ハイドライドにはたくさんのダンジョンがあるが、これは地上にある迷宮。ローパーがうごめいていて、かなり複雑な迷路になっている。ここでは魔法の壺が手に入る。

アイテム――その4 魔法の壺

ローパーのダンジョンにあり、王国の魔導師が魔法の秘密を託したものの一つ。この壺を手にすると、それまで固く閉ざされて見えなかった物が見えてくるという代物。これを取ると、偽の宝のダンジョンへの入り口が開ける。

魔法の壺を取るまでは迷路が複雑なのでマップで確かめてから。

壺の入った宝箱のありかはローパーのダンジョンの右上。

ローパーの動きは一定しているので、その動きをつかみながら宝箱をとろう。

開かない宝箱？

Q ゾンビがいる墓場に行ったんですが、宝箱を開けることがぺできないヨー。

A この宝の箱を開けるには、秘密の鍵が必要。その鍵は偽の宝のダンジョンにあるので、すぐに取りに行こう。ちなみに宝箱の中身は宝石。

宝箱が開かないよー、なんてねばっているとゾンビに襲われる。

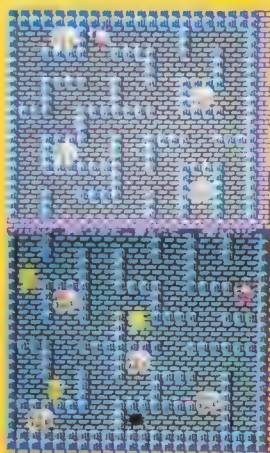
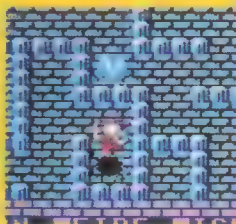
けれども、本物が見つからないなんていって深追いは危険。体力が衰弱してきたらすぐに引き返すこと。ゴールド・アーマーの餌食に、なんてことになりかねないからね。

ダンジョン——その4 ニセの宝のダンジョン

ここに入るためにはある条件を満たさなければならない。それは、ローパーのダンジョンにある「魔法の壺」を手にいれなければならないということ。これを手にすると、偽の宝のダンジョンへの入り口が現れる。

このダンジョンには、ゴールド・アーマーがうごめいているうえに、なんと宝箱が8個もある。ところが、本当に宝物が入っているのはそのうちの1つだけ。その宝物というのは秘密の鍵。どれに入っているかはランダムでわからない

このダンジョンも上下2画面分。ゴールド・アーマーは強いぞ。

なんと、このダンジョンはローパーのダンジョンの下にあるぞ。

このダンジョンの出口は、5番目のダンジョンと同じなのだ。

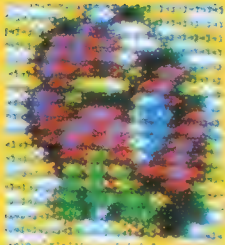
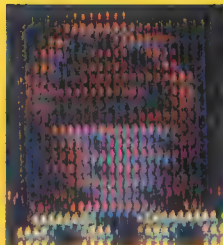
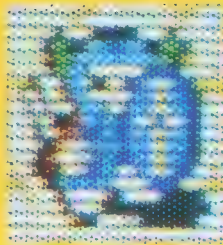
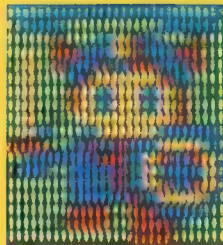
パソコン版とファミコン版ではこんなところが違うぞ！

パソコン版とファミコン版を比べてみると、かなり変わったところがあるので紹介しちゃおう。

まずはオープニング画面。パソコン版の美しい画面に比べて、ファミコン版の寂しいこと。まあ、メモリが少ないからしようがないんだけどね。

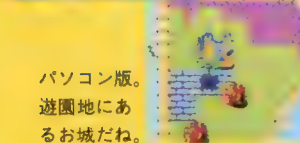
次はジム君。ファミコン版のほうがずいぶん太っているみたい。

「HYDLIDE」のロゴだけ。

とてもよくできているパソコン版の画面。

パソコンでもサンドウォームはやはり強かった…。

ファミコン版のサンドウォームは、ハイドライドIIのデザイン。

顔がよく見えないパソコン版のジム君。

ファミコン版のジム君。ほとんどまん丸。

顔などはまん丸。

そして、ガラーッとデザインが変わってしまったのがサンドウォーム。パソコン版では、大きなそりの姿をしていたのに、ファミコン版では口のお化けのようになってしまった。また、パソコン版では5本だった動き回る木もファミコン版では4本になっている。

最後に、お城のデザイン。パソコン版でははでしい色をしていたお城も、ファミコン版になってグッと落ち着きが出た感じ。重厚感があるでしょ。

オープニングを除いて、ファミコン版のほうがずいぶんとデザインがよくなっているみたい。やっぱりデザインがよくなくちゃね。

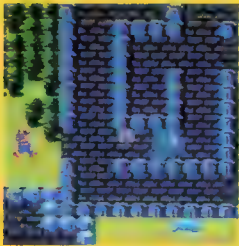
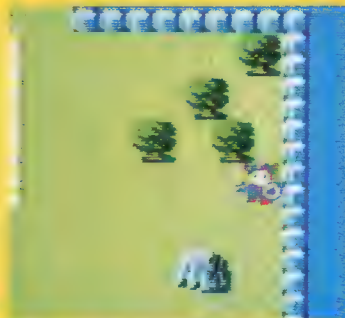
ファミコン版。しぶいっ！

パソコン版。遊園地にあるお城だね。

アイテム——その5 秘密の鍵

偽の宝のダンジョン内にある、宝箱のどれかにある。ゾンビのいる墓場の宝箱は、この鍵によってのみ開けることができる。

これがなくて、ゾンビの墓場で呆然とした人も多いはず。

マジック——その3 アイス（ICE）

この魔法を使うと、怪物に氷の玉を投げつけることができる。ファイヤーの魔法同様、ほとんどの怪物にダメージを与え、殺すことができる。木や壁などの障害物があっても通り抜けて使えるので、地下迷宮や森など、障害物だらけのところで威力を発揮する。マジックメーターが40以上で使えるようになる。

ファミコン版でも動く木には注意。

この魔法でにっくきローパーをどんどん退治しろ。

アイテム――その6
3つの宝石

フェアリーランドの平和を維持してきた宝石。最初の宝石はゾンビの墓場。その次は、ゴールド・アーマーとレディ・アーマーのいるダンジョンにある。ただし最後の宝石は宝箱から見つかるとは限らない。この3つの宝石がなければアン王女を助けることはできない。

3人のフェアリーの次に大切なのが、これらの宝石をみつけること。

フェアリー――その1

Q フェアリーランドを隅々まで捜したのに、ひとりもフェアリーを見つけることができません。どこに隠されているのですか。

A 悪魔バラリスの魔力によって隠されてしまったアン王女を助け出すためには、3人の妖精を捜し出さなければならない。3人の妖精はフェアリーランドのどこかに隠されている。しかし、すぐに見つけられるような所にはいない。フェアリーを見つけるためにはそれぞれ条件があるのだ。

これらの木のどこにフェアリーが隠されているかはランダム。

まず1人めのフェアリーだが、フェアリーランドには、つつくと毒蜂がでてくる所がある。木の1つをつつくと、フェアリーが現れる。

このフェアリーが1人目。

弱いものいじめをすると?

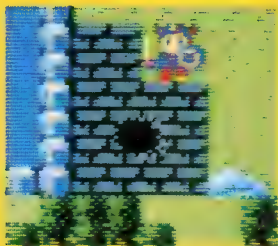
ジム君のレベルがかなり上がってから、スライムやコボルドなどを殺して弱い者いじめをすると、ゴブリンやハイパーがいきなり出現してくるぞ。

ダンジョン――その5
ゴールド・アーマーとレディ・アーマーのダンジョン

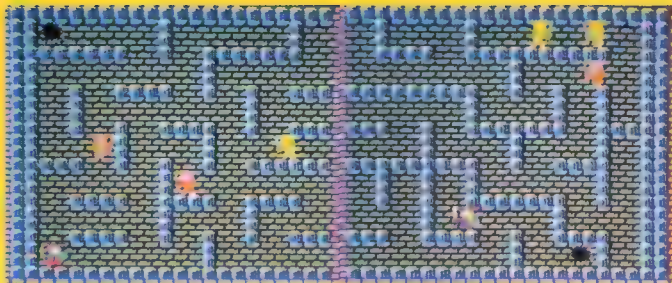
このダンジョンは、砂漠の島との連絡の役目をしていて、ゴールド・アーマーとレディ・アーマーがうごめいている。ここで手にはいるアイテムは、3つの宝石の1つと正義の盾。盾はレディ・アーマーが持っているので、何度か戦いを交えているうちに手に入れることができる。

アイテム――その7
正義の盾

レディ・アーマーが持っている。

弱い者いじめをしたからといって、ゲームが難しくなることはない。

ローパーのダンジョンの上に入り口がある。

このダンジョンは左右の２画面。

正しい心を持つ者が使うと、防御力が増すという伝説の盾。王国が崩壊したときに王室から盗まれた物。勇者の剣と同様バラリスを倒すために必要なアイテム。

この盾を取ると、ジム君は完全装備。もう怖いものはなし?

出口は偽のダンジョンの出口と同じ所にある。

マジック──その4 ウエーブ(WAVE)

この魔法を使うと、衝撃波を出せる。この衝撃波は左右にしか使えないが、当たった怪物すべてにダメージを与えられる。つまり、同一直線上の怪物すべてにダメージを与えることができる。マジックメーターが50以上で使えるようになる。

この魔法、３人目のフェアリーをみつけるときに必要なのだ。

フェアリー──その2

Q 1人目のフェアリーのときのようにあちこちの木をつついてみたけれど、２人目のフェアリーを見つけることができません。

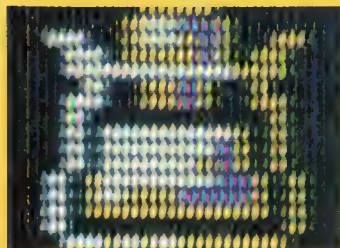
A 2人目のフェアリーは、砂漠の島の、砂漠の横で動き回っている4本の木の中の1つに隠されている。

その木を見分けるには攻撃をかけてみるしかない。もしジム君にダメージが返ってこない木があったらそれをつついてみよう。そうすれば2人目のフェアリーが現れるはず。

アタックでつつかないと、フェアリーは出てこないので注意!

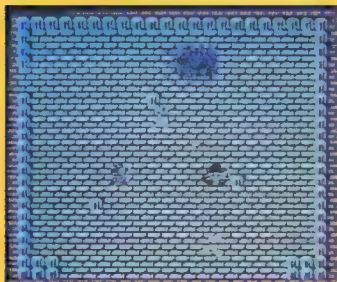
2人目のフェアリー。さあ、残るはあと1人。

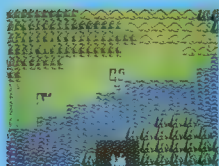
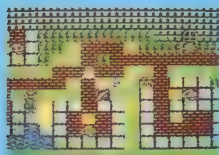
アイテム——その8 不死の薬

この薬を手に入れると、怪物によって殺されても復活できる。ただし、復活できるのは1度だけ。バラリス退治の鍵を握っているときだ。

このアイテムはウォータードラゴンを倒さないと出てこない。

マジック——その5 フラッシュ(FLASH)

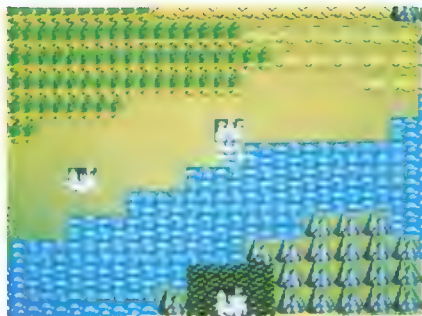
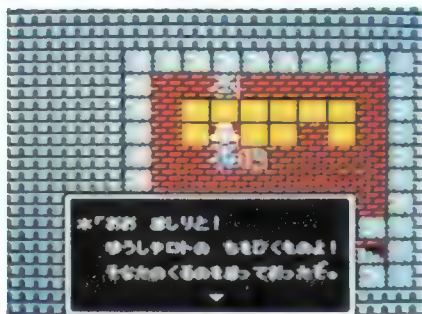
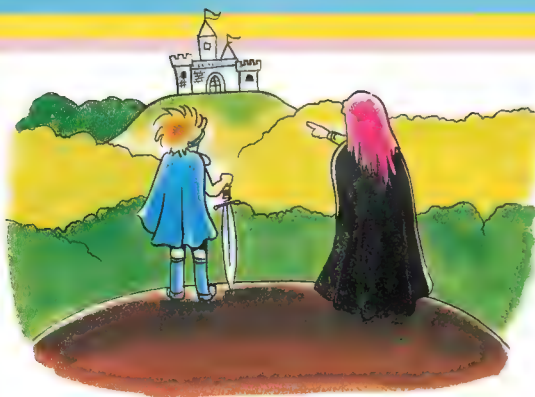
この魔法は、ジム君が使うことのできる魔法のうちでは最強で、画面上のすべての怪物にダメージを与えられる。中には、この魔法の効かない物もあるが、ほとんどの怪物は一掃できる。

怪物に囲まれたときはもちろん、体力が極端に衰弱したときなどのように、ジム君が危機に瀕したときにその威力を発揮してくれる。マジックメーターが50以上で使えるようになる魔法だ。

マジックパワーをたくさん消耗してしまうのが玉に傷。

■ドラゴンクエスト ―――― エニックス

✣完成版では、本書で紹介した内容と一部異なる場合があります
✣本書で紹介するのは、ゲームの一部(導入部分)であることをおことわりします

キミが勇者ロトの生まれかわりだ！

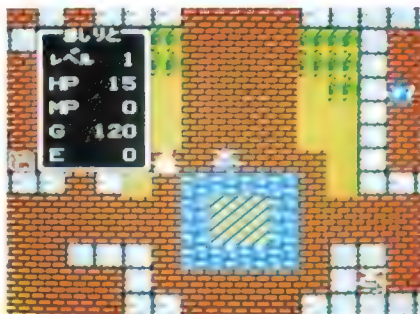
恐怖におびえながら

「昔は平和な国じゃったのに……」老人は、ポツリとつぶやいた。若者は耳に入ってきたその言葉に何か異様なものを感じた。この町には何かある。若者は、その真相をバーのバーテンに聞いてみたが、彼は、恐怖に満ちた目で若者を見つめるだけだった。若者は、自分は放浪の旅を続けており、困ったことがあるなら力を貸そうと申し出た。すると、今まで隅のほうで飲んでいた一人の男が歩みよってきた。そして隣に腰をかけて、「私についてくるか」と、若者にたずねた。若者は、この男なら何かわかると思いついて行くことにした。朝になって町を出発し、

↑ここが、出発点あたりだ。上の右が町だ。左が城である。そして下が秘密の城だ。

↑これが、本当の出発点である。王様からお金をいただいて、さあ出発進行ダァ!!

男について歩き続けるうち、遠くに一つの城が見えてきた。男は、ピタリと止まり、城を指さして、こう言った。「あの城の王に会え。そして王の力となり国の平和をとりもどしてほしい」と。そして男は去って行った。若者は男の後ろ姿を見て、これから起こることの恐ろしさを感じていた。若者が城を訪ねると門番は快く通してくれた。王にもかんたんに会えた。若者は、王の力になることを宣言し、この国の状況の一部始終をきかされた。

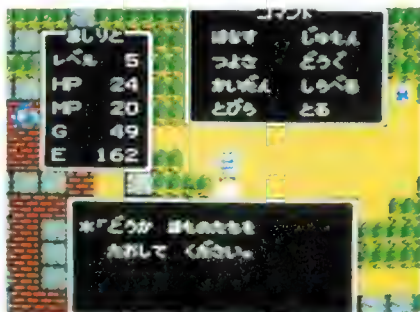
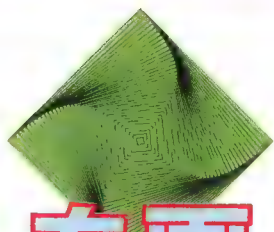
勇者ロトの伝説

王の話は次のようなものだった。
「この国の名はアレフガルド、今この国は竜王という恐ろしい魔物に支配されている。人々は毎日魔物たちの恐怖におびえながらくらしている。この竜王を退治したいのだが、どんな勇敢な者も、かなわなかった。しかし、この国には古い言い伝えがあり、それによると伝説の勇者ロトの生まれかわりがこの地にあらわれ竜王をたおすということだ。私は、今、勇者ロトの生まれかわりを待っている」
王はそう言い終わると、肩で大きく息をしてうなだれた。

↑町を出て奥地へと足を踏み入れる。どうか生きて帰れますように。

「ロト?どこかで聞いたような」
若者は、ロトという名前におぼえがあった。昔、母が、「お前はロトの生まれかわりだ」と言っていたことを思い出したのだ。そのことを王に話すと、王は目を大きく見開いて若者を見た。
「おお!!お前が勇者ロトの生まれかわり。私はお前を待っていた。どうかこの国の平和をとりもどしてほしい」
そう叫ぶと若者に120ゴールドとカギをくれた。若者は竜王をたおすことを王にちかい、旅の支度をし出発した。そう、この若者こそゲームプレイヤーであるあなただ!

↑城内の庭の池のほとりに、1人の少女の姿が……。私に声援を送ってくれた。

↑むむ……町の中に異様な建物がある。鍵がないので入れないぞ。

↑やっと新しい町を発見した。いったいどんな店があるのだろう。

↑なんと、私にも少女の姿が……。必死に私に祈っている。私にまかせなさい!! 少女よ。

画面表示と操作法をマスター

竜王の支配する国アレフガルドに踏み入るまえに、読んでおこう

↑ここは村だ。入り口にいたおじいさんに、さっそく話しかけてみた。

メニューの表示

ドラゴンクエストの画面には、さまざまなメニューが表示される。だが、それらはすべて選択式なので、迷うことはないだろう。

そこで、ゲームを手に入れたらすぐ遊べるように、その操作手順と画面の見方を細かく説明する。これさえ読めば、ゲームの説明書の内容がより分かりやすくなるので、ゲーム進行がスムーズになるだろう。

では、さっそく説明に入ろう。

画面の全体を占めているのが地形の絵で、この上を縦横に歩きまわるのだ。この地形の大きさはかなりのものなので、城、町、洞窟、廃虚、山、毒の沼、川などさまざまなもので構成されている。

城、町、洞窟、廃虚などは、全体図のときは1ブロックの絵で構成されているが、自分がそこに重なるとアップ画面に切り替わる。「アップ画面に切り替わる」というのは、全体の地形の絵から、町

⬆おじいさんの話では、この町は詩人によって作られたらしい。

なら町全体の絵に切り替わることである。

自分のデータ

画面の左上には、歩行時以外、つねに自分のデータが表示されるようになっている。ここにはヒットポイント、マジックポイント、ゴールド、経験値が表示されている。ヒットポイントとは、自分の体力のこと。敵にダメージを与えられると減っていき、0になると死んでしまうのだ。だから、この数字にはいつも気をつけていなくてはいけない。

つぎに、マジックポイント。自分の魔力の大きさを表している。これは、後で説明する経験値が上昇すると自然に増えていくもので、増えればそれだけ呪文も多く知ることになる。ゲームスタート時では0なので、なんの魔法も使えない。

⬇どうにか、町に帰ってきた。若者がこころよくむかえ入れてくれた。

つぎはゴールド。これについての説明はいらないと思うが、一応はしておこう。当然ながら、お金のことで、敵を倒すと少しずつ手に入る。ある程度たまれば、さらに強力な武器を買ったり、ケガを治したりと、いろいろ役に立つ。

最後に経験値。これはRPGには欠かせない要素で、自分の成長度合いを表したものだ。この値は敵を倒すと増えていき、経験者が一定のワクを超えたらレベルが一つ上がる。でも、これだけでは実際にレベルが上がったことにはならない。実際にレベルを上げるには、王に会いに行かなくてはならないのだ。王に会ったとき、初めてレベルが上がったといえるのである。レベルは5くらいまではどんどんアップしていくが、それ以降がたいへん。そこでふんばって経験値

⬇うわ〜、まっ暗だ。たいまつを持たずに迷宮に入ると、このとおり。注意してね。

⬇とうとう死んでしまったので、王によって生き返らせてもらった。

を上げないと、目的は達成できないぞ。攻撃力や魔力も、経験値を上げると同時に上がるようになっている。
　以上で、自分のデータの説明は終わり。さっそく次の説明に移ろう。

コントローラー

ゲーム中、Bボタンを押すと、画面右にコマンドがパラッと表示される。その内容は、話す、強さ、階段、入る、呪文、道具、調べる、取るの8つだ。こんどはこの内容について説明しよう。

話す　このコマンドをBボタンで選ぶと、人と話せる。人間のとなりにピタッとくっついたら、すかさずこれを選ぶ。すると東西南北と出てくるので、自分に対して話したい人がどの方向にいるかを選べばいい。ドラゴンクエストは住民たちとの会話が重要なカギとなるので、どんな人間にも一度は話しかけなくてはいけない。これは、絶対守ってほしいことだ。

強さ　これは自分の基本データを示すもので、いつも左上に出ているものとは違った、もう少し細かいデータだ。自分の能力を知るために、こまめに見ておこう。

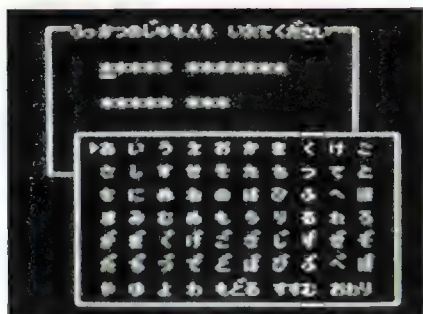
階段　これは階段を上り下りするときに選ぶコマンドだ。階段がないのに選択しても、何も起こらないからね。

入る　どこかに入りたいときに選ぶもの。城や町には自動的に入れるから、それ以外のときにね。

呪文　攻撃時とそうでないときの2種類がある。攻撃魔法としては、敵を眠らせる、敵の魔力を無力にする、などで、それ以外の魔法は自分の体力を回復させるなど、全部で数十個ある。早く全部おぼえたいものだね。

道具　これは今持っているものを使いたいときに選ぶ。カギ、薬草などは、使うと減るので注意。もし、何も使いたくないのに、まちがってこれを選んでしまったら、Aボタンでキャンセルできる。他の場合でもキャンセルはAボタンなので、おぼえておこう。

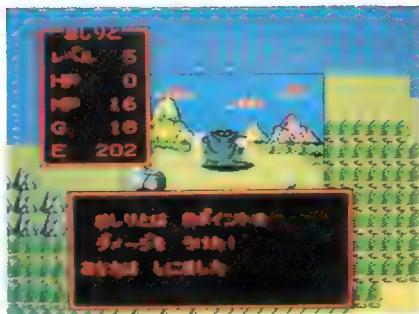
調べる　何かあやしいものがあったら、それに重なって、このコマンドを選ぶ。そうすれば自分の足元を調べたことになり、何か発見があれば、それなりに反応がある。

取る　もちろん落ちているものを拾うコマンドだ。拾うなんて、

⬆武器商店での在庫品。安いのはいいけど、攻撃力がなさそう……

⬆宿屋では、たった6ゴールドで体力が回復できる。ありがたいね

はずかしくていやだなんてわがまま言ってないで、拾えるものはなんでも拾っておくという精神が必要だよ。

このほかに付け足しとして、商店で買いものをするとき、店の人に向かって話さなくてはいけない、というのがある。店に入っておじさんのところに行っただけでは、何も売ってくれないぞ。

また、始めに自分で入力した名前を、ゲーム中、王などが呼んでくれるという特徴もある。

↑レベル5では、まだ魔法使いにはかなわない。戦うんじゃなかったよ。

↑復活の呪文を入力するところ。王から教えられたとおりに入力しよう。

↑王により、ふたたび命をふきこまれた。さあ、再度旅へ出発しよう！

↑右の橋をわたると、新たな地へ行けるが、そのぶん敵が強くなるぞ。

↑なにやら、あやしげな洞窟が口を開いている。たいまつは忘れずに……。

町での基本行動は？

では、町では基本的にどういう行動をすればいいのか話しておこう。まず、町に入ると入り口に人がいるはずだ。その人に話しかければ、その町の名前がわかる。武器商店では、武器以外に防具も売っている。城の近くの店では、武器の値段は安いが、あまり攻撃力はなく、城から遠くの町へ行くほど、いい武器を売っている。

宿屋では、戦闘で減ってしまったヒットポイントを、ひと晩泊まるだけで回復させてくれる。その値段は町によってちがい、城から遠くになるほど高くなっている。

道具屋では、便利なものを売っている。薬草なんかは、1回使うだけで、ヒットポイントがすべて回復する。また、道具屋は、自分の持っているものを買ってくれるので、お金に困ったときには助かる。でも、必要なものとか、手に入れるのがむずかしいアイテムは絶対売らないほうがいいね。

さて、以上で、画面および操作方法の説明は終了する。全体的にそれほどわかりにくいところはないと思うので、すぐにおぼえられるだろう。

ドラゴンクエスト

アレフガルドのマップ

これが、やっと入手したアレフガルドの地図の一部。これを完成させるのはキミだ!

ラダトーム城

アレフガルドの地を冒険し魔の竜王を倒せ！

王の部屋から出発

出発地点は城の中の王の部屋。最初は王に話しかけてみた。王は今のアレフガルドの状況を説明し、私に力になってほしいとうったえてきた。私は、王の熱心さに心をうたれ王の願いをかなえることを決意した。

しかし、これから竜王なる魔物をたおすには情報と武力がなさすぎる。まずは、王の部屋の番兵に話しかけてみた。すると意外な事実が判明した。王がとてもかわいがっている娘、要するにこの国の姫が竜王によってさらわれて、どこかにかくされてしまったというのだ。番兵は、まずこの姫を助けてほしいといった。最初の目的は決まった。

さっそく王の部屋から城内の庭へと出た。そこには、たくさんの番兵と市民たちがいた。私はとにかく話しかけまくった。人々は私に心強い応援の言葉をかけてくれた。この人たちのためにも私は竜王をたおさねばならない。そう自分にいいきかせた。城の庭の一部は、門がしまっていて通れないところもあった。この門はカギがなくては通れない。残念だがあきらめよう。

城内でこれ以上なにもできないと知った私は、思い切って城の外へ出た。眼前には全く平和そのものの情景がうつった。「なぜこんな平和そうな国が…」しかし、そんな思いを打ちくだくようなものが目にとびこんできた。城の南の川の向こう側に殺気を発している城がひっそりとたっていた。あれこそが、竜王が住む城、そう私は感じた。だがその確証はない。体をつつむ恐怖心を払いのけ歩き始めた。

↑この若者は私に、ラダトームの歴史を淡々と話して聞かせた。

町を見つけた

町だ。こんな近くに町がある。

そう思って私は町へ入っていった。町の入口にたっていた人に話しかけると、この町の名がわかった。ラダトームという名らしい。歩いていくと、武器商店を発見した。店の前では、武器屋の娘があいそよく店の内へ案内してくれた。少し心を和まされた私は、おやじに武器を見せてもらった。防具も売っているようなので、それも見せてもらった。けっこう安いものが多いが、どれも攻撃力の弱そうなものばかり、だが、そんなことにかまっているひまはないので、一番安いたけざおと布の服を買った。もう手持ちのお金は残り少なく、これ以上買うことができないので、おやじに礼を言い店を出た。次に見つけた店は宿屋だ。店へ入り、主人に話しかけた。それによると、1日6ゴールドで泊まれ、しかも、体力は完全に回復できるということだ。これはいいことを聞いた。体力回復の方法を知ることは、旅には非常に重要なことなのだ。

宿屋から出た私は東へ歩いていった。そこには川が流れていて橋がかかっている。その橋の向こう側になにやら、あやしげな建物があった。近くにいた人に話しかけたら、その建物に入ってみろ、と言うので、警戒しながら入ってい

⬆誰にでも話しかけてみるものだ。レベルアップの方法を聞き出したぞ。

⬇スライムベスだ。このモンスターはザコだから、逃げずに戦おう。

メイジドラキー。魔法をあやつれるため、なかなか手強い。

ドラキー。一見弱そうだが油断してると思わぬ攻撃をくう。

スライムベス。スライムの少し強いやつ。やっぱりカモだよ。

スライム。経験値を上げるためのカモだね。

カイコツ けっこうハデな服をきている、おしゃれなモンスター

魔法使い 黒いマントに身をつつんだ不気味な奴 魔力は強大

大さそり こんなやつと戦ったら死を待つだけ

ゴースト 顔つきがいかにもいたずらっ子という感じ。油断禁物

⬆左の緑の部分は毒の沼。知らずに入ると、体力を大幅に消費するぞ。

った。そこは、道具屋だった。ここは、品物を買ったり、自分が所有しているものを売ったりできるところらしい。とにかくおやじに話しかけて、商品を見せてもらった。とくに目をひいたのが薬草で、これを1回使用すると、どこでも手軽に体力を完全に回復できるというものらしい。だが、今はもちあわせがないのでやめにした。

いよいよ町をあとに

店を出て、さらに住人に話しかけて、いろいろな情報を集めた。さぁ、もう旅に出てもいいだろう。そう感じた私は、町を出ることにした。

しばらく歩くといきなりなにかにおそわれてしまった。それは、ブヨブヨしてまるでアメーバーだった。とにかく、武器をふりまわし、どうにかアメーバーを倒した私は、わずかばかりのお金と、経験を得た。アメーバーの死体を見ながらこれから先、どんな恐ろしいことが待ち受けているのだろうと思ったが、そんな思いも住人たちの励ましで消しさられ、さらに奥へと私は歩いていった。

——というような感じで進む。

ついに戦闘だ！

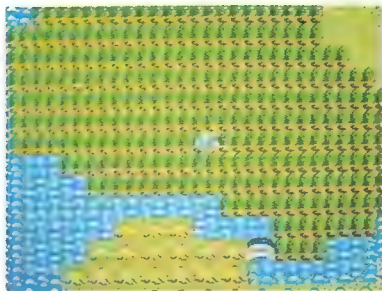
敵は、歩いているところを、いきなり襲ってくるのだ。戦闘状態になると画面中央に敵のキャラクターがでてきて戦闘がはじまる。ふつうはこちらが先制攻撃を加えられるのだが、場合によっては敵が先制攻撃をしてくることがある。こうなると、こちらは無条件にダメージをくうことになる。そしてこちらの攻撃になるわけだが、戦闘方法はいたってかんたん。**戦う**、**呪文**、**逃げる**、**道具**というメニュー画面が出てくるので、どれかを選べばいいのだ。**呪文**は、呪文を知らないと使えないし、**道具**は、なにも持っていなかったら役に立たないから、そのつもりでいてほしい。ここでは、ふつう戦うを選ぶだろう。すると、敵にどのくらいダメージを与えたかが表示される。それで敵が死ぬまで続くのだ。**逃げる**を選ぶと逃走を試みるのだが、必ずしも逃走が成功するとはかぎらない。逃走に失敗すると敵からさらに攻撃されてしまうぞ。

死んでしまったら、神の手によって王の部屋まで運ばれて、そこ

⬇深い森へ迷いこんでしまった。しかし、その先には必ずなにかある。

で、王にもう一度チャンスを与えてもらえるのだ。そう、生き返れるのだぞ!! 王の力に感謝!

スワードをメモろう

「ゼルダの伝説」のように書き込み可能なディスクではないために、セーブの方法はパスワード方式をとっている。やめたくなったらいつでも王のところにもどればいい。すると王がパスワードを教えてくれるので、それをメモしておけば、次回からはパスワードを教えてもらった状態からゲームが始められる。おぼえまちがえると、ゲームが始まらない。くれぐれもおぼえまちがいのないように。

↑ここにも橋があった。この橋を渡るにはちょっと度胸がいるな……。

↓この町はとても小さなものだった。でも、ちょっと休むにはもってこいだ。

↑町の一角に温泉があった。なんでもリウマチによく効くとか……。

レイのポイント

では、ここでうまくゲームを進めるコツなどを少し書いておく。ゲーム開始直後は、城からあまり離れずに、ザコとばかり戦って経験をあげてしまう。王に会いに行けばレベルが上がることはもう知ってるね。そして、なんといっても町の宿屋が重要だ。いくらダメージをうけても、たった6ゴールドで体力を回復できてしまうからだ。これがほかの町だと料金がグーンと高くなってしまうので、ラダトームの町の宿屋がベストだろう。

そして、ある程度レベルが上がったら遠出するのがよい。そのさい薬草をできるだけ買いこんでおいたほうがいいよ。

次に戦闘時だが、強い敵がでてきたら、とにかく逃げることだ。みえをはって戦ったって、かなわないものはかなわないのだ。

以上の点を頭に入れて、ゲームを進めていけば成長もかなり早く、スムーズに進行すると思う。ぜひ参考にしてほしい。

それでは、けんとうを祈る。

↑またまた新しい町を発見。ここはかなり奥のほうだぞ。

↓すぐ近くに洞窟があるのに、岩山がじゃまで入れない。くやしい!!

ドラゴンクエスト 制作秘話

豪華スタッフが勢ぞろい！

ドラゴンクエストは、今のパソコンゲームをしょってたっている人たちが作り上げているのだ。

鳥山さんと堀井さん

まずシナリオは「ポートピア連続殺人事件」で一気に名が売れた堀井雄二さん。堀井さんがシナリオを作っているなら、展開のおもしろさは絶対といっても過言ではないハズ。大いに期待しよう。

次に敵キャラクターのデザインは、Dr・スランプアラレちゃんの原作者である鳥山明さんなのだ。なぜ鳥山さんに依頼したのか。エニックスのパソコン版ゲームに「ウイングマン」があるんだ。この関係で鳥山さんとも知りあえて、鳥山さんからの、ぜひ協力したいとの申し出で、今回は敵のデザインをしてもらったようだ。なるほど、なんとも味のあるものに仕上がっている。

↑これが鳥山さんデザインの敵キャラだ。いいせんいってるね。

サウンドはナント……

次にBGMだが、これはかの有名な、すぎやまこういち先生の作曲なのだ。すぎやまこういちといえば、キミたちのお父さんやお母さんの若い時代から大活躍してきたんだゾ。なぜすぎやま先生に依頼したか、これがおもしろい。エニックスから出ている「森田の将棋」のアンケートハガキの中に、すぎやま先生の名前を見つけたエニックスさんは、さっそく手紙を出し、いっしょにお仕事をしていただきたいと話した。するとすぐ返事がきて、話はトントン拍子で進んでいったということだ。

とにかくこのドラゴンクエストは、すべて有名人の手によって製作されているので、ボクたちを大いに楽しませてくれそうだ。

エニックスも、このソフトでファミコンは3本目になるわけだが、今後のファミコンゲームに対する、いっそうの意気ごみが感じられる1本だ。

今後のソフトについてもただ出せばいいという考えではなく、おもしろいものだけを厳選して出していきたいそうだ。そして、今までにないような、新しいゲームを作っていきたいと話していた。

とにかく、ファミコン初の本格的ロールプレイングゲームということで、エニックスも相当熱を入れている。

↑大さそりだ!!　キャラがかなり迫力があるので圧倒されそうだ

キミはなに型？

ドラゴンクエスト タイプ別お金の使い方

RPGはお金の使い方ひとつで、まったくちがうゲーム展開になる。

新しもの好きタイプ

1 りゅうのうろこ
2 キメラのつばさ
3 マホウのかぎ
4 銅の剣
5 皮のたて
6 薬草
7 ハガネのよろい
8 鉄のたて

ケチな人タイプ

1 こんぼう
2 皮の服
3 薬草
4 たいまつ
5 皮のたて
6 銅の剣
7 鉄のおの
8 りゅうのうろこ

ごくフツーの人タイプ

1 薬草
2 たいまつ
3 銅の剣
4 皮のたて
5 鉄のおの
6 クサリカタビラ
7 りゅうのうろこ
8 キメラのつばさ

はじめに言っておくが、最初は竹ざおと布の服しか買えないのでそれは省いてある。

では、まずはじめに〝新しもの好きタイプ〟だが、この表どおりにしたら、まず生き残れないな。でも、もの好きで、ふざけるのが好きなら、この表どおりにしてみたら……責任とらないけどね。

次は〝ケチな人タイプ〟で、お金がもったいないという人にもってこいのものだ。でも意外とこの順でやると、いい展開になるかもしれないね。

最後は〝ごくフツーの人タイプ〟。このとおりにしていれば、まず順調に進むだろう。やってみてね。

ま、ドラゴンクエストのお金の使い方をかるく説明してみたが、これは、ほんの一例にすぎない。もっとうまい買い方があれば、それはそれでいいと思う。このコーナーは、少しでもゲームをスムーズに進めてほしいという願いからなりたっているので、ぜひ参考にしてほしい。

BEEP別冊
ファミリーコンピュータRPGブック

執筆●浮田利康／たけじゅん／村上和也
編集●BEEP
編集協力●オールウエイ(松林義久)
表紙イラストレーション●Nikov
表紙デザイン●岡田富士男
デザイン●岡田富士男
／クリエイティブ・コンセプト
イラストレーション●Nikov／浅井真澄／
長谷川泰男／李良明
カメラ●杉山和美／斎藤ふみお
校正●関民子＋グループごじら
協力●任天堂／東芝EMI／エニックス

■昭和61年5月22日発行　第2巻第6号通巻19号
■発行人　孫　正義
■編集人　岡部雅穂
■発行元　株式会社 日本ソフトバンク
出版事業部　〒102 東京都千代田区四番町2-1
営業 ☎03・261・4095　編集 ☎03・265・5808
本社　〒102 東京都千代田区九段南2-3-14
靖国九段南ビル2F
営業部 ☎03・263・3598
商品部 ☎03・263・3599
大阪支店　〒542 大阪市南区難波千日前5-19
☎06・644・0191(代)
■印刷　図書印刷株式会社

●お願い
本書の内容についてのお問い合わせは、往復ハガキか封書(返信用封筒を同封)で下記へお願いします。
〒102 東京都千代田区四番町2-1
㈱日本ソフトバンク　出版事業部
BEEP ファミコンRPGブック係
※ゲームのヒントについてはお答えできません。